ここを変えればグッと良くなる
背景画の描き方
酒井達也 著
キャラを生かす背景
現場のプロが教える！
・習作背景画を添削して、修正前後を比較
・キャラを軸にした映える背景や構図を考える
・自由に描く絵と仕事の絵、その違いをレクチャー
玄光社
超描けるシリーズ

【カバーイラスト】
背景………………酒井達也
キャラクター……かも仮面

ここを変えればグッと良くなる背景画の描き方
玄光社

はじめに

数多くある技法書の中から、本書を手に取っていただいてありがとうございます。

この本では「背景イラストを描いているが、なかなか思ったように描けない」と感じている人や「キャラクターイラストは描けるが、そのイラストにどうやって背景を描けば良いか分からない」と悩んでいる人に向けて、具体例を出しながら背景イラストの描き方を解説しています。

Chapter01 では背景イラストを描くための基本的なテクニックや考え方について、ポイントをまとめて解説しています。パースや構図についての知識を学びたい方は、この章の内容を切り口に理解を深めていくと良いでしょう。

Chapter02 では様々な背景イラストを例に、どのような部分に気を付けて描けば良いか、どう描けばさらに良くなるかを、実例と添削を交えて解説しています。具体例を修正前・修正後で比較していますので、描き方や仕上げ方の手助けになると思います。

Chapter03 では完成しているキャラクターイラストに合った背景を、どのようにして描いてくかを手順に沿って解説しています。キャラクターを基にしたパース・構図の取り方や、彩色のテクニックも紹介していますので、様々なイラスト制作で役立てることができます。

最後の Chapter04 では背景イラストレーターを目指している方に向けて、実際の制作の流れや作業にあたっての注意点をまとめました。主にゲーム開発におけるワークフローになりますが、プロジェクトの中で制作するイメージをつかむことができると思います。

Chapter02 の作例は筆者が講師として授業を担当している横浜デジタルーツ専門学校の学生・バンタンゲームアカデミーの受講生・卒業生の作品を、許諾を得て掲載させていただいています。また、Chapter03 の作例はイラストレーターのかも仮面様に作品を提供いただき制作しました。この場を借りてお礼申し上げます。

イラストの上達を目指す方々へ向けて、本書がその手助けになれば幸いです。

2020 年 1 月　酒井達也

目次

Chapter01
まず押さえたい５つのこと

Chapter01 は背景イラストを制作する際に必要となる考え方の中でも、特に基礎となる部分に絞り、構図・パース・線画・彩色と４つのカテゴリに分け、まとめています。特定のツールや機能に頼らない、普遍的な物の考え方を解説しています。これらを押さえておけば以降の章でも用語や注意点などを理解しやすくなるはずです。

①パースってなに？

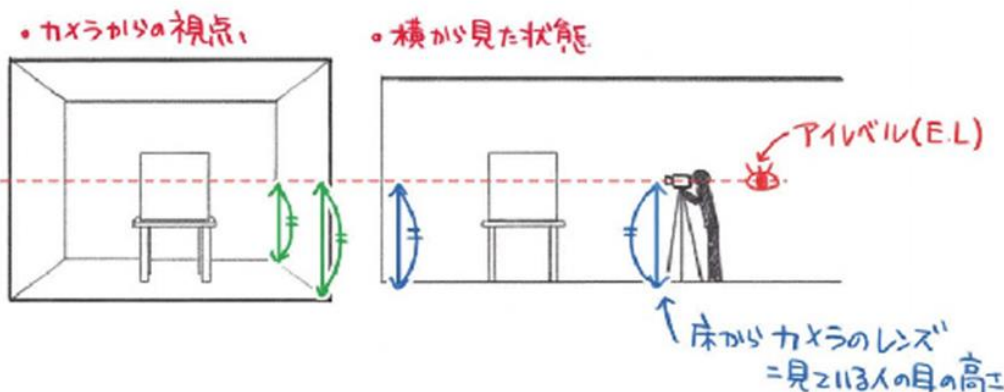
イラスト制作の中で出てくるパースという言葉は、透視図法という絵の描き方のことを示しています。透視図法とは平面（2D）上に奥行きを見せるための遠近法の一種です。

透視図法で描くために、水平線（アイレベル）と消失点を決めよう

透視図法を使って描くためには、水平線の位置を決め、その線上に消失点を設定する必要があります。水平線の位置は描き手の目の高さ（アイレベル）と同じになります。

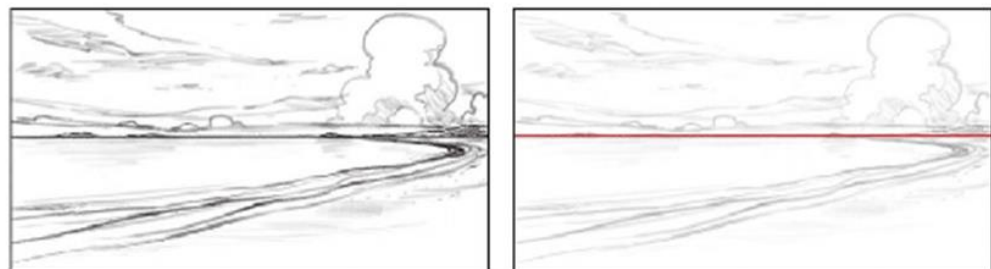
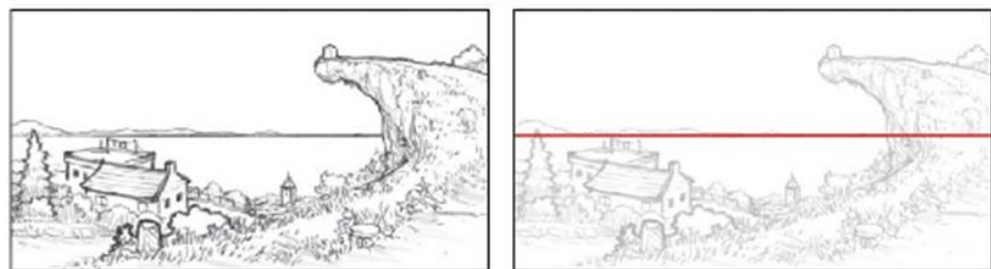
アイレベルは EL と表記することもあります。

アイレベルってなに？

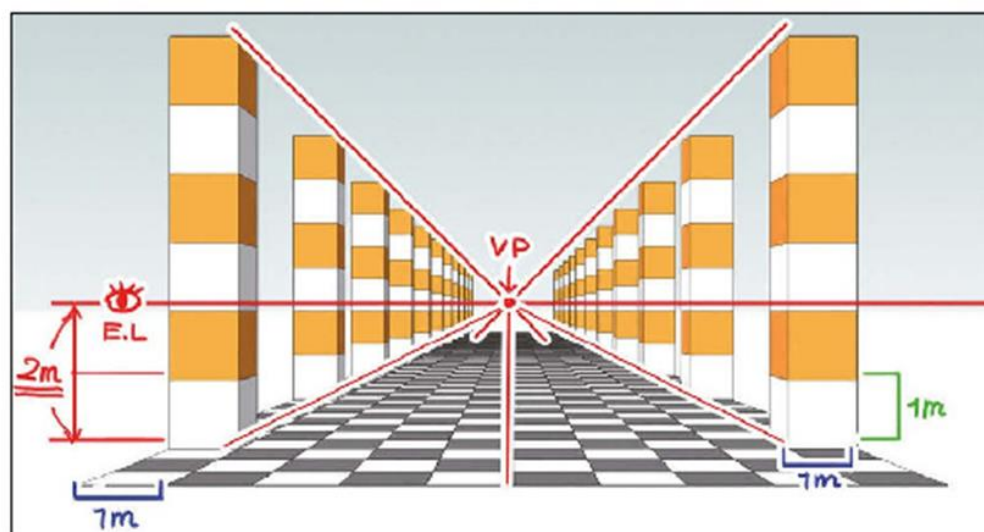
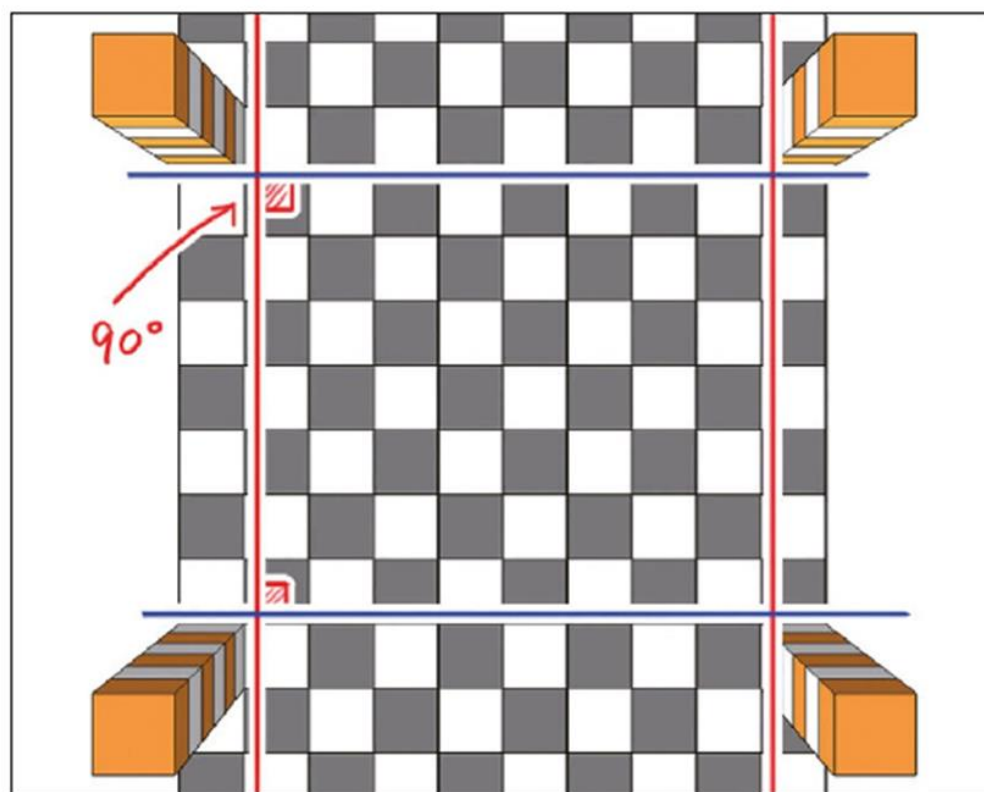
アイレベルとは見ている人の視点の高さのことです。実際に何らかのモチーフをカメラで撮影している状態で考えてみましょう。室内で撮影する場合は、床を0cmとして、カメラのレンズまでの高さがそのままアイレベルとなります。

身長 170cm程度の成人男性では、地面から目まで高さがおおよそ150cmです。そのためそのくらいの高さで作画することが多くなります。

つまりアイレベル＝水平線！

アイレベルは、風景の場合、地面（地表面）と空の境目と考えると良いでしょう。撮影場所が高いところでも、低いところでも見ている高さ（アイレベル）と水平線は同一になることがあります（下図）。

地面に対して並行にカメラを設置して撮影しています。この場合、アイレベルはフレームの中央になります。

浜辺で海側をまっすぐ見るように撮影すると、水平線は画面中央付近に来ます。

高台から海をまっすぐ眺めるように撮影しても、水平線は画面中央付近に来ます。

消失点ってなに？

消失点とは奥行きがあるものを平面上に表現するために設定する、一番遠くになる点のことです。透視図法では遠くにあるものほど小さく描くことになります。つまり、並行に並んでいるものでも水平線にある１つの点に向かって収束していくことになります。

画面中央付近に水平線＝アイレベルが来るようにカメラを向けた状態。画面中央にあるのが消失点です。左右にある、奥に向かって等間隔に並ぶ柱は、消失点に向かって小さく見えています。

上の画像の空間の一部を上から見た状態です。このようにして見ると、左右の柱は並行だと分かります。上から見るとまっすぐ縦に並んでいる２つの赤い線は、透視図法で描くと消失点に向かって斜めに角度を付けて収束していくのです。

消失点を意味するVanishing Pointは略してVPと表記することもあります。

左の画像では、１マスを１ｍとしています。アイレベルは２マス分の２ｍを基準にしています。

同じ1mのマスでも、消失点に近くなるほど小さく見えて行きます。ただし、スケールとしては手前と奥も同じ１ｍのままです。注意しましょう。

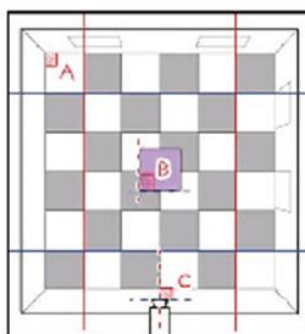
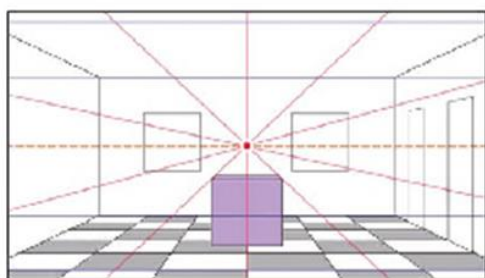
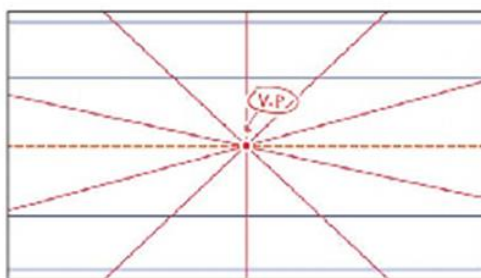
３次元上では並行に並んでいるもの。これを用紙や画面のような２Ｄ平面に描くには、消失点を使って奥行きを表現します。

② 透視図法は1点、2点、3点

透視図法はオブジェクトの消失点数で3つに分類され、同じオブジェクトや空間も見る角度によって消失点数が変わります。中央に正方形の箱が置かれた部屋を例に解説します。

1点透視図法

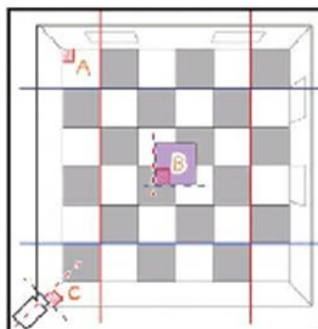
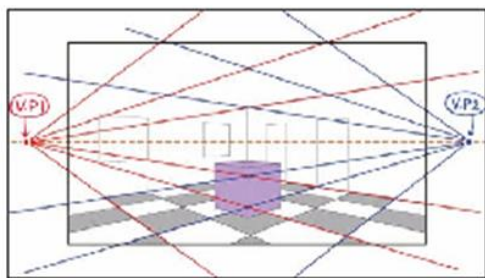
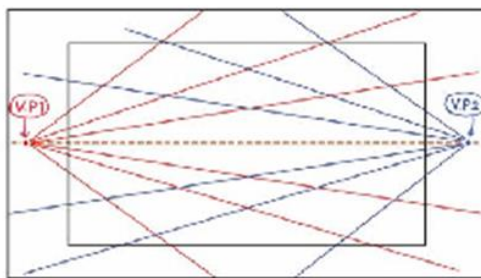
オブジェクトや空間の奥行きがひとつしか見えない状態です。この場合縦方向・左右方向は垂直・並行になり消失点はできません。

1点透視図法は左右対称（シンメトリー）な構図を作りたい時に多用する図法です。

ひとつの点にのみ向かって収束していきます。そのため、立方形のBOXをまっすぐ捉えた状態になります。

左の画像は上から見た状態を描いていて、A・B・Cそれぞれが同じ角度になっています。このようにカメラの向きと部屋やオブジェクトの向きが垂直並行に揃った時にだけ、この透視図法が適用できます。

2点透視図法

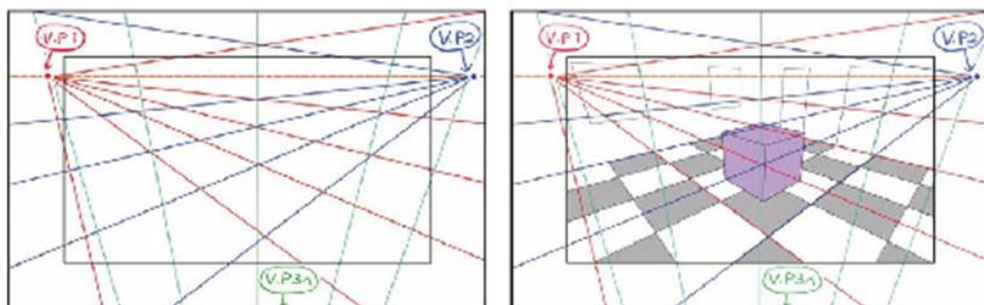
奥行きが主に左右の2方向にできる状態です。オブジェクトに対して回り込むとこの透視図法になります。カメラは床に対して水平なので、縦方向は垂直になり、消失点はできません。

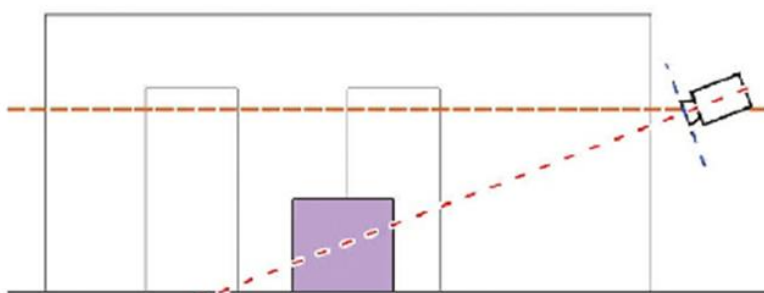
2点透視図法は主にノベルゲームの背景など、手前にキャラクターイラストを表示するケースで使用します。

左図カメラの向きCは、壁の角AやBとは角度が異なっています。これは立方体BOXを斜めに捉えた状態になっています。このようにカメラが部屋の壁に対して並行でない場合は、左右（この場合は赤線と青線）はそれぞれの消失点に向かって収束していきます。

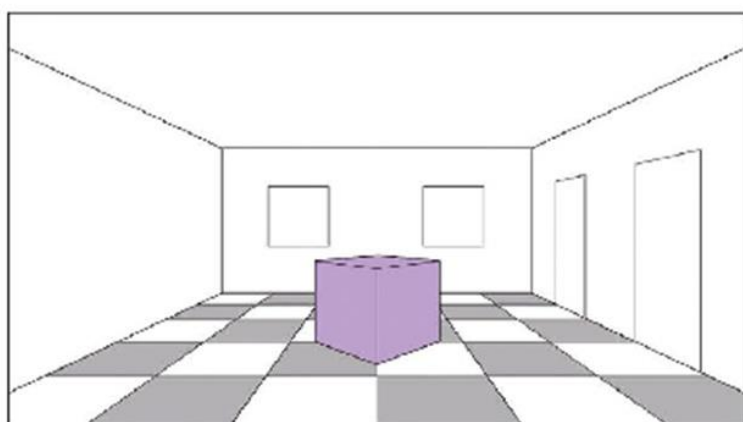
部屋の角AとBOXの角Bは同じ向きに揃っているため、収束する消失点は同じ位置になります。

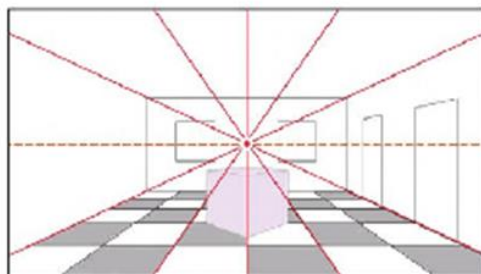
空間を斜めから見た構図です。1点透視と比べて、奥行きを表現しやすいメリットがあります。

3点透視図法

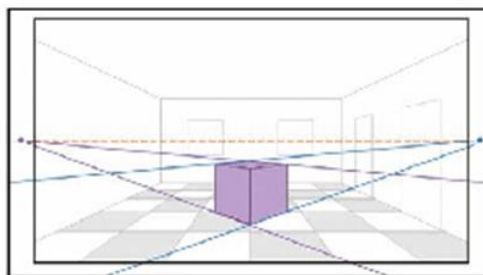
２点透視図法からカメラを見上げる、または見降ろすという動きを加えた状態です。カメラと床面が水平でなくなるため、縦方向にも消失点が１つ追加されます。

3点透視図法はキャラクターなどメインとなるモチーフをダイナミックに見せる時に使用します。

見降ろす構図はバーズビューや俯瞰（フカン）と呼ばれ、空間全体の表現でよく使います。

見降ろす場合はカメラの位置が高くなります。アイレベルが画面上部に移動します。カメラが下を向くことで、画面下に消失点が追加されます。この消失点はほとんどのケースで画面の外側に設定されます（上図のV.P3）。

複数の透視図法を組み合わせてみよう！

３種の透視図法を使えば、それぞれ異なる角度から見た状態が描けます。では左の画像のように、室内空間の中にBOXを斜めに配置している場合は、どのように透視図法を使えば良いでしょうか？

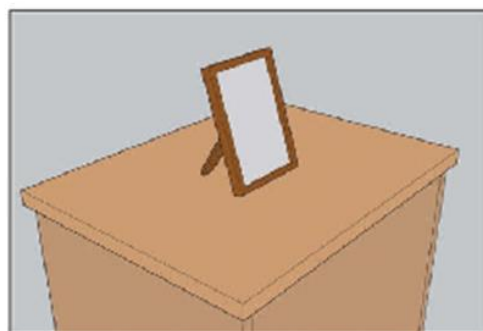
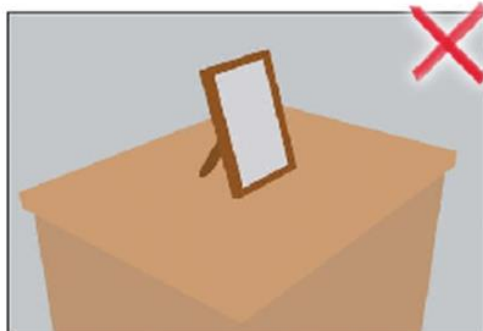
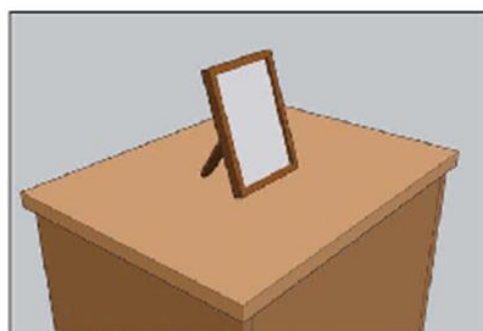
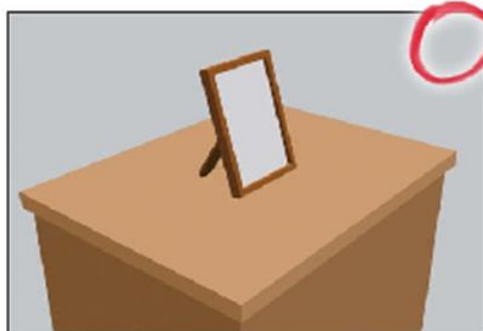
部屋の中で斜めに配置したテーブルや椅子などをイメージしてみましょう。

この場合は部屋の空間を描くための１点透視図法と、中央のBOXのを描くための２点透視図法をそれぞれに設定します。

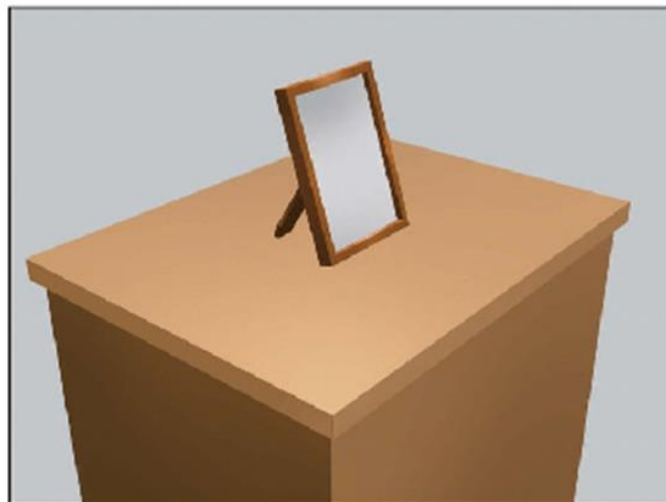
一つの透視図法で、異なる角度の物は描けません。

この時にヒントになるのはアイレベルの位置です。部屋とBOXは同じ空間の中にあり、ひとつのカメラで撮影されています。そのため、アイレベルは共通です。消失点の位置がそれぞれ異なります。

③ 色塗りは面の明暗差が勝負

色は物の形や材質を表現するためにとても重要です。形は色の明暗の差で、材質は表面の物や凹凸をどう描画するかで出来栄えが変わります。

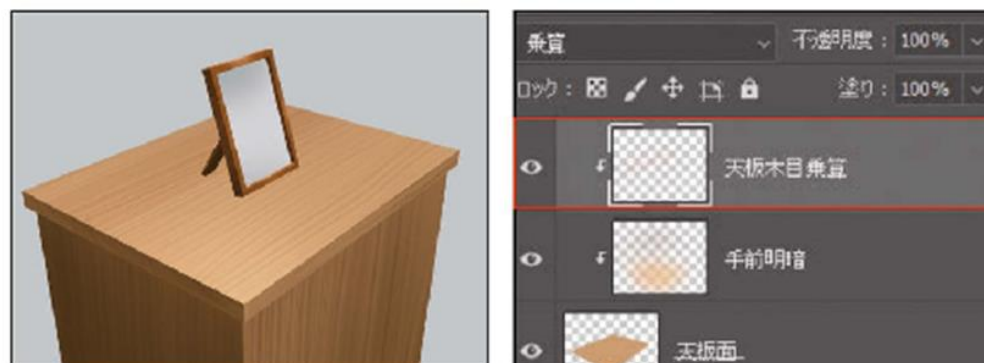
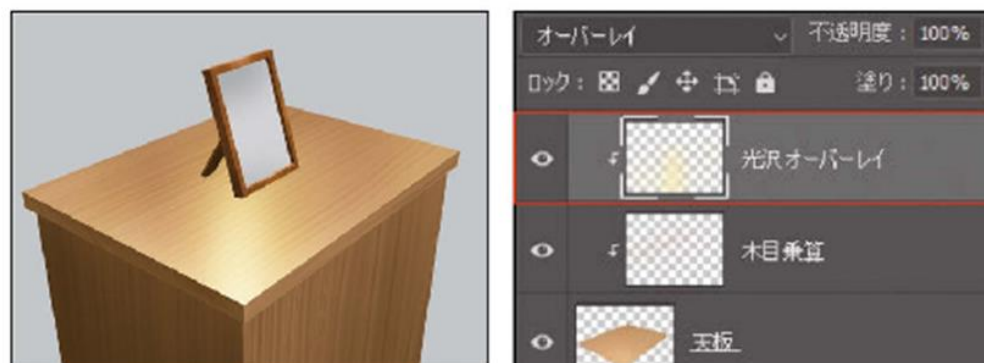
面の明暗差で角をリアルに見せよう

色塗りの基本は「面ごとの塗り分け」です。光源の位置によって光の当たり方で強弱の差ができます。その差を色の明暗として表現します。そうすることで、面の境目を見せられるのです。

線画を基に、下の台と上に置いているフレームを塗りつぶしました。

線画を非表示にすると、それぞれのシルエットが分かります。でも、物自体の内側の角がどこにあるのか分かりません。

それぞれ向きの異なる面ごとに明暗差を付けて塗り分けてみましょう。

線画を非表示にしても、形態に沿った角が色合いの差で分かります。

このように色の差を作れれば、単色で塗ってみましょう。十分立体感を出せます。

それぞれの面ごとに、さらに明暗を付けることで手前と奥の距離感が出せます。

奥や遠くて暗く、手前が明るくなるように明暗を付けましょう。

材質や質感を入れる

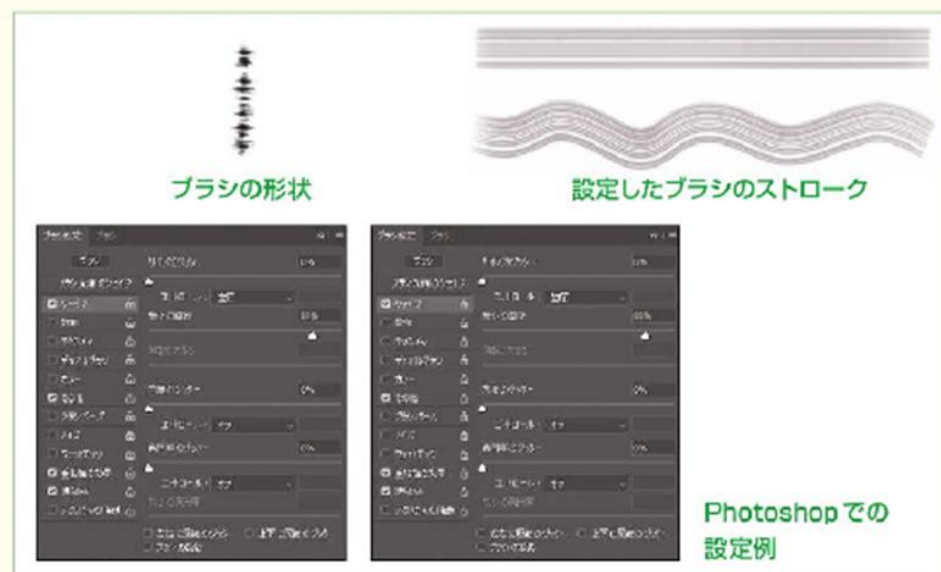
面ごとの明暗差で立体感を出せたら、次はその物の材質や質感を入れていきます。木材・石材など表面の模様に特徴があれば材質を、質感に特徴のある金属などの場合は光沢などの描き込みをします。

表面の材質を描き入れます。この例では木材に木目を描き込んでいます。先に入れた面の明暗をつぶさないように、下地を消さないレイヤー合成モードを利用して描くと良いです。

天板部分の手前に光の色合いを入れました。縦の帯状に入れることで光沢感が出せます。

Check! 木目をどのように描いているか？

縦に長いスジ上のブラシの形状を作成しています。そのブラシの設定を調整して描いています。

木目はブラシで描く以外にも、テクスチャの貼りつけでも表現できます。

暗くしたい場合は乗算モード、明るくしたい場合はオーバーレイモードを使いましょう。

光沢表現は天板面のように上を向いている面に対して、縦に帯状に入れるときれいに見えます。

Photoshopとカーニングではブラシの作成方法が異なります。

影を入れて立体物の存在感を見せよう

それぞれの立体感、材質、質感を描いたら、最後に影を入れて仕上げます。影を入れなければ物がどう置かれているかが分からなくなり、不安定な印象になります。

フォトフレーム、台をそれぞれ描き込みしました。でも、この状態ではフレームが台の上にきちんと置かれているように見えません。

台やフォトフレームは特定方向からの光源を決めて描いています。それに対し、光を受けたフォトフレーム自体の影がないため、不自然に見えるわけです。

フレームや台の凹凸部分に影を入れました。立体感を見せつつ、置かれている状況を明確にできます。

影は乗算モードのレイヤーを使って描くのが便利です。

Check! 影の入れ方を変えると？

影は物がどこにあるのかを分かりやすくするために重要な働きをします。
影を適切に入れるためには、影を発生させている光源がどこにあるのかを考えましょう。

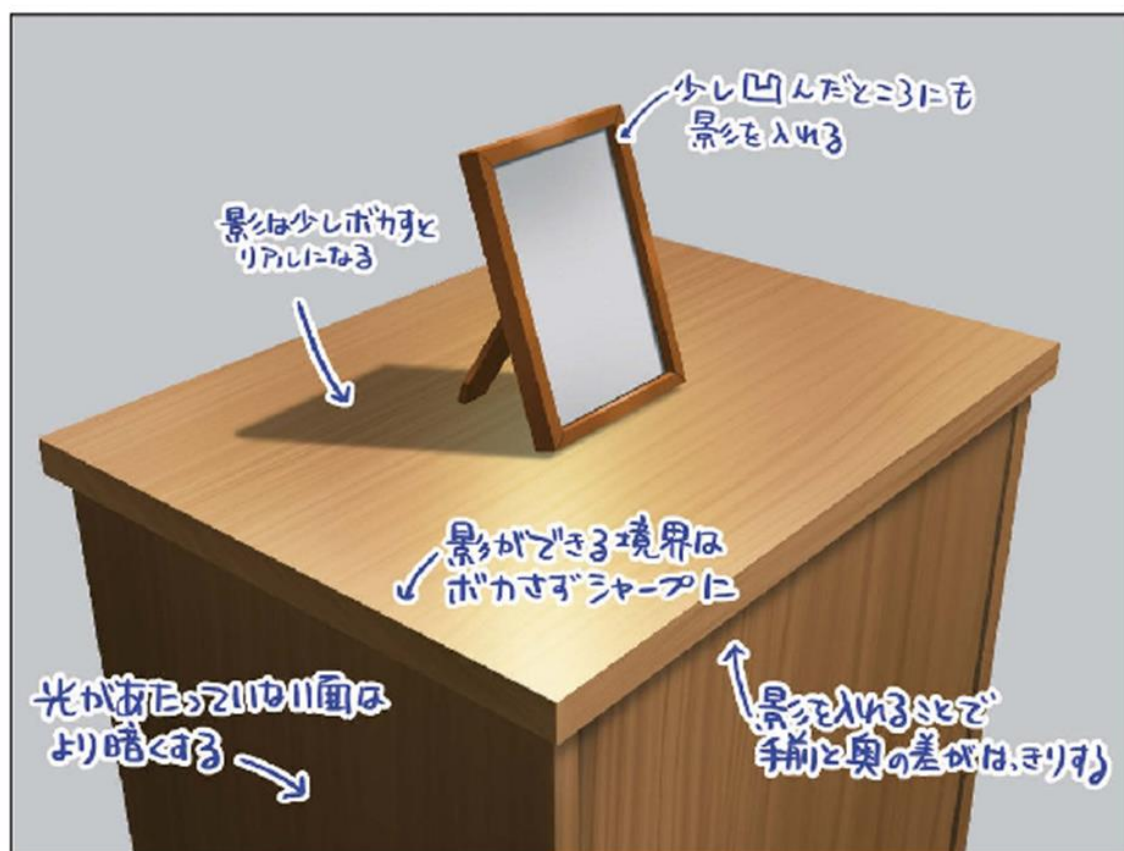
このように影を描くと、台の手前側のあたりに、フレームが浮いているように見えます。

影を入れる向きで光の向きと位置、周辺の状態を明確にできます。

浮いているように見せるための影は簡易的なものでも大丈夫です。

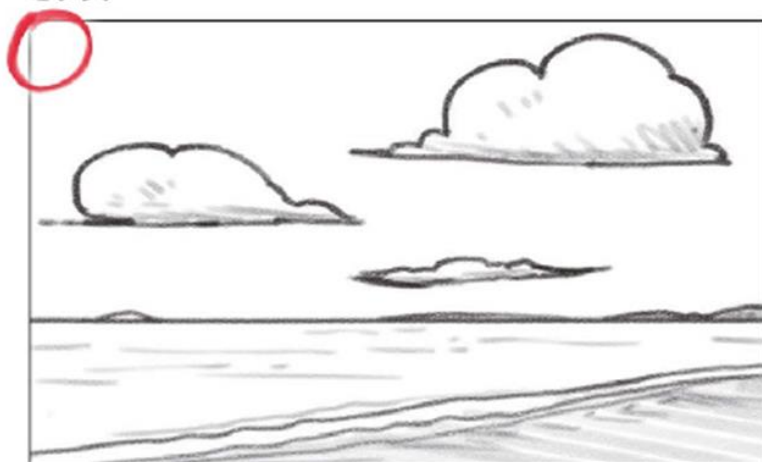
ポイントまとめ

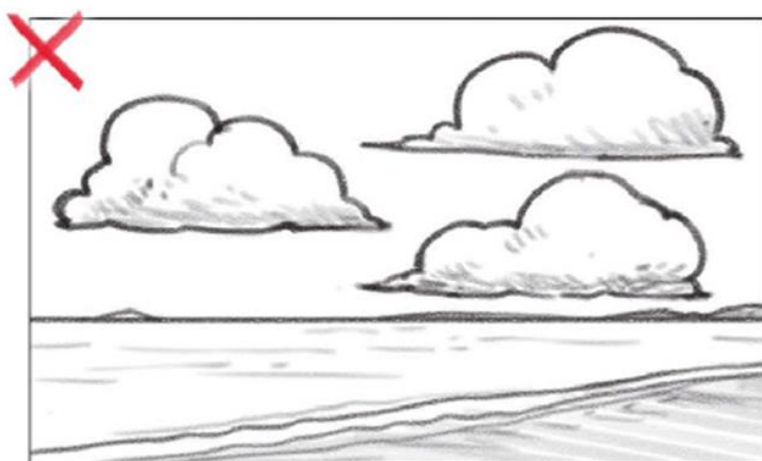
少し凹んだところにも
影を入れる
影は少しボカすと
リアルになる
影ができる境界は
ボカさずシャープに
光があたっていない面は
より暗くする
影を入れることで
手前と奥の差がはっきりする

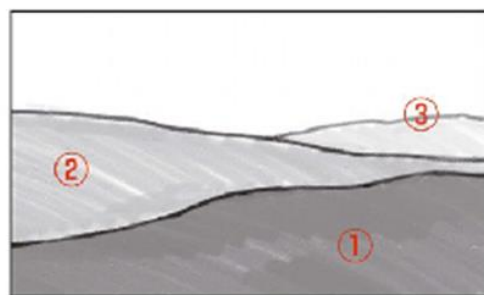
光の入り込む角度
カベ側を少し暗くすることで
カベと台の間にすきまが
あるように見せる
影の形は周囲に合わせて
変わる（カベなら垂直に）
←光の入り込む向き
下のほう（より遠くのほう）
を暗くすることで距離感がでる→

④ 良い構図を作るコツ

構図とは画面の中にある要素を効果的に見せるための、画面の構成のこと。配置の仕方やポイントを覚えておきましょう。より印象的な構図を作ることができます。

遠・中・近のグループでまとめよう

構図を考える時は、描く要素を３つのグループとしてまとめると良いでしょう。その３つのグループの大きさや、視点からの距離を変えることでイラストに奥行きを与えることができます。

・遠くにあるもの
・中間にあるもの
・手前にあるもの
この３つに分けて大きさ、形を変えます。すると、奥行きを見せられます。

雲は水平線により近いものを小さく、平らにします。そうすることでより遠くにある雲に見せられます。

３つの雲の大きさ、形が似ていると奥行きができません。壁の模様のように見えてしまいます。

大・中・小のグループでまとめよう

地面の起伏を①手前②中間③奥で分けることで奥行きが出ます。

さらに樹木も大・中・小と大きさを描き分けました。さらに距離感が生まれます。

大・中・小に分けたものをさらに３つに分けていきました。こうしてオブジェクトを増やしていけば、複雑なまとまりを作り出すことができます。

画面を３つに分割する

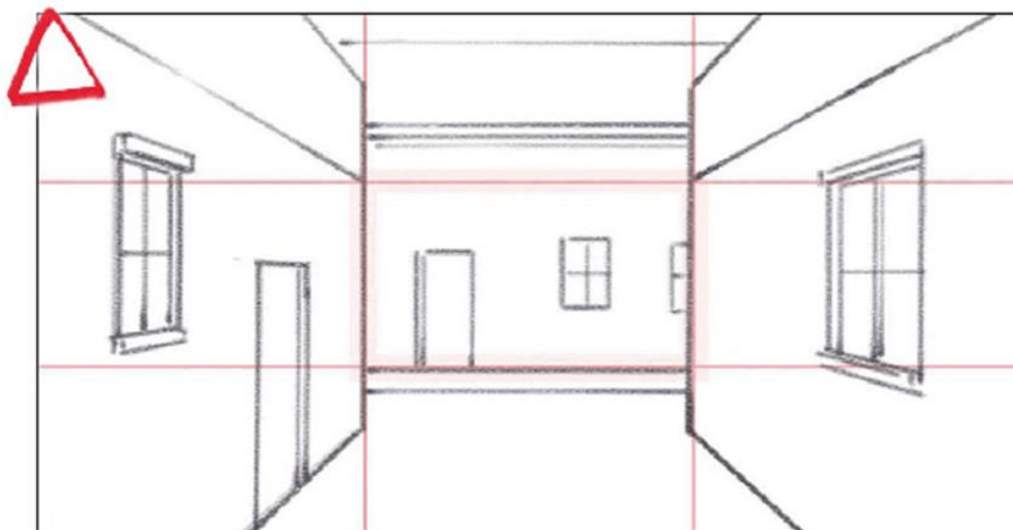
モチーフを決めてイラストのラフを描く際に、どのような構図にすれば良いか迷った時は、描くサイズのフレームを基準に、画面を分割して構図を考えると良いでしょう。３×３で分割し、その中央付近に見せたいものを配置します。こうすると、画面に動きを与え、ダイナミックな構図ができます。

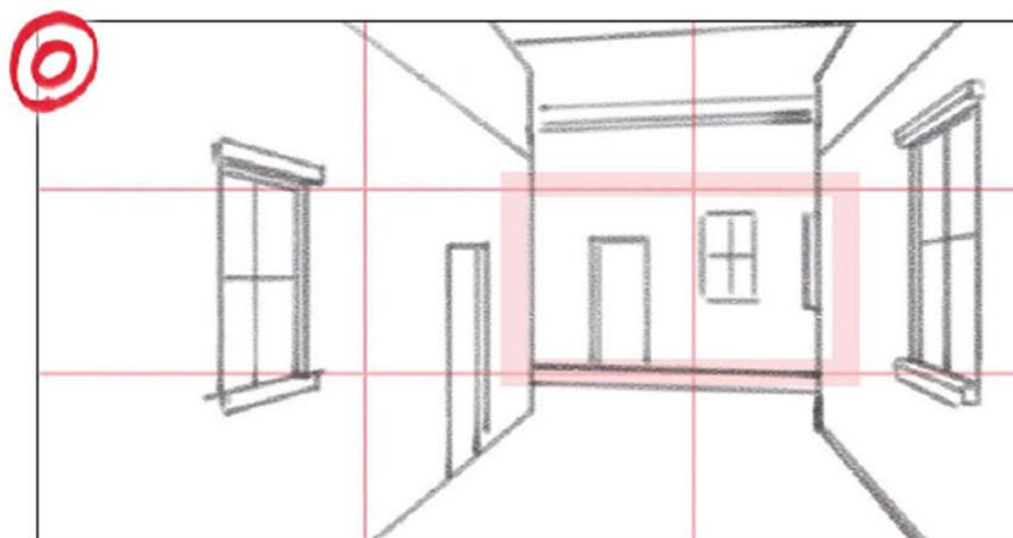
分割法には、他にも対角線や三角形、黄金比で分割する方法もあります。

イラストを描くためのフレームを決めたら、画面を上下左右３つに分割します。

イラストのメイン（見せたいもの）を中央の枠に入れると良いでしょう。

構図の中心で見せたい部分のことを焦点（フォーカルポイント）と呼びます。

焦点を少しずらす

３分割した中にちょうど収まるように描いてみました。バランスが良く、安定しています。一方で、画面白みに欠ける構図に見えます。

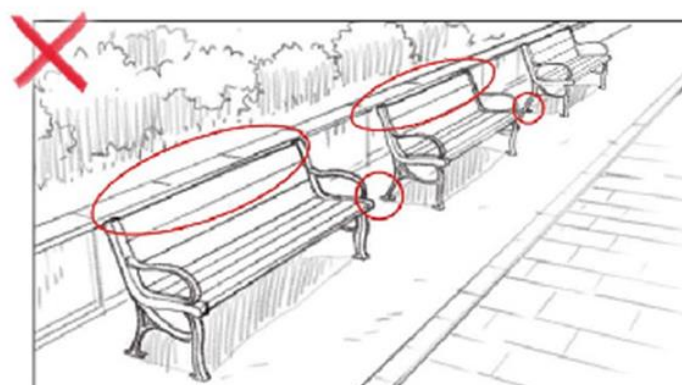
中央に焦点を置き、左右対称な構図は中央に見せたいモチーフがある時によく使います。

焦点を少し右側にずらしました。よりダイナミックな印象になります。

焦点をずらすことで見る人の目線を誘導する効果もあります。

重なり合いで手前と奥の差を付ける

構図を決めて形を描く時には、物の配置を考えましょう。適切に物を重ねることで、手前と奥の差が付きます。奥行きのある空間を表現できます。

一見すると空間表現に問題がないように見えます。が、ベンチや奥の花壇部分に注目してみましょう。

このような重なり合いを「オーバーラップ」と表現することがあります。

赤く丸を付けたところがあいまいに重なっています。そのため、前後関係が分かりにくいです。

手前のベンチと奥のベンチをしっかり重ねることで、あいまいにならないようにします。ベンチ奥の花壇も、ベンチの背もたれから離して描くことで距離感をはっきりと見せています。

背景資料を撮影する時にも、曖昧な重なりに気を付けましょう。

シルエットや濃淡で距離感を付ける

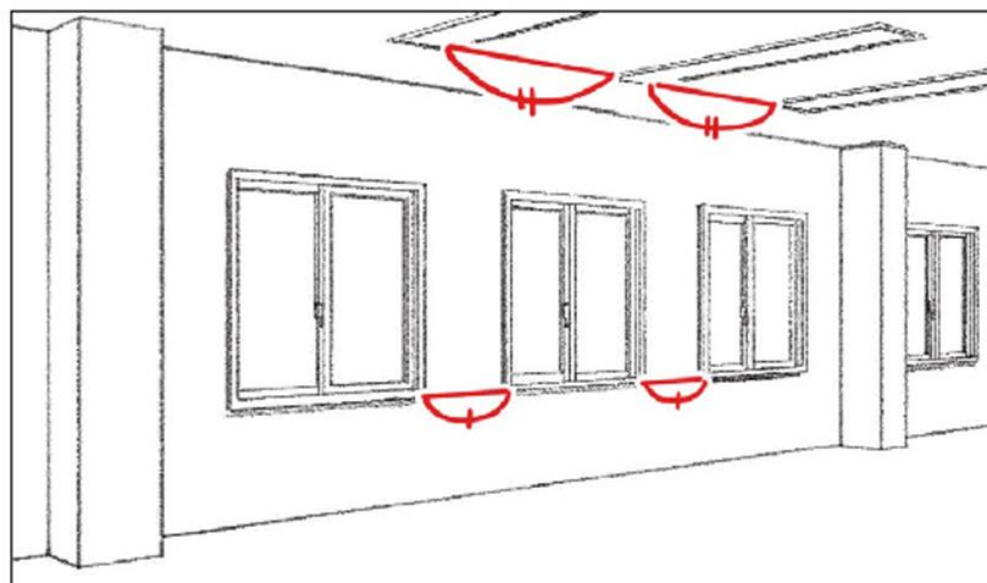
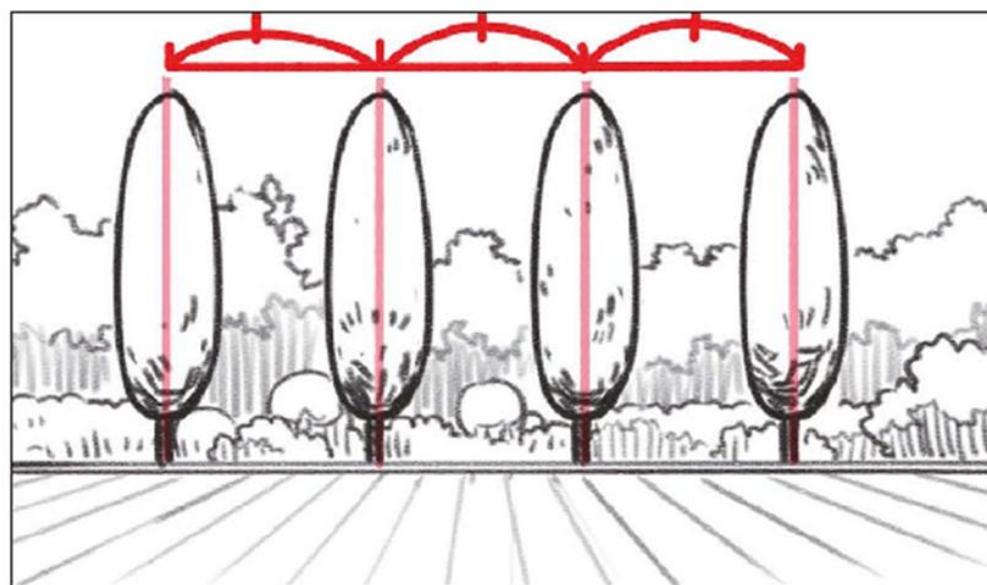
このような構図であれば、線画だけでも奥行き感は分かります。とは言え、手前の柱と奥の樹木がどれくらい離れているか、というのは表現できません。

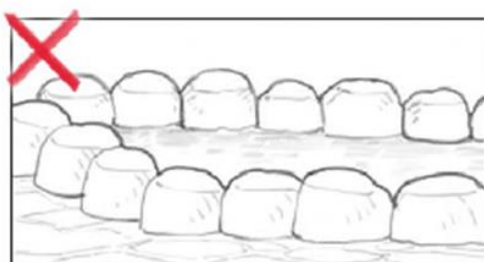
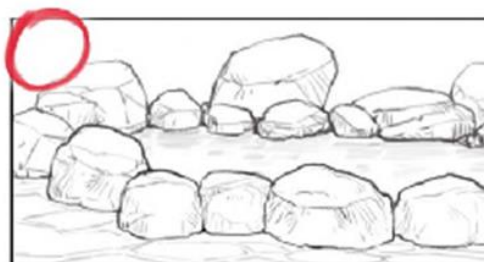
グレートーンの濃淡を使うことでさらに距離感をはっきりさせます。また、線画では分かりにくい影を入れることができます。

より濃い色（黒に近い色）ほど手前にある物になります。

配置のバランスを変えよう

物体を配置する時はバランス良く置くか、あえてずらすかを決めましょう。一般的に人工物は等間隔に配置されます。樹木や自然景観では物のバランスをずらして配置したほうがより自然に見えます。

同じ間隔で連続して並んでいると、人工的な物に見えます。

建物などの人工物の多くは、窓や照明などを等間隔に配置しています。

このような違いを踏まえると、人工的に植樹された樹木と自然な森では植物の配置に違いが出ます。

樹木などの自然物でも、人工的に植えられている物は均等な配置のものが多くあります。

同じ大きさのものが、等間隔で並んでいると不自然に見えます。

間隔を意図的にずらしたり、大きさを変えて配置することで自然に見せられます。

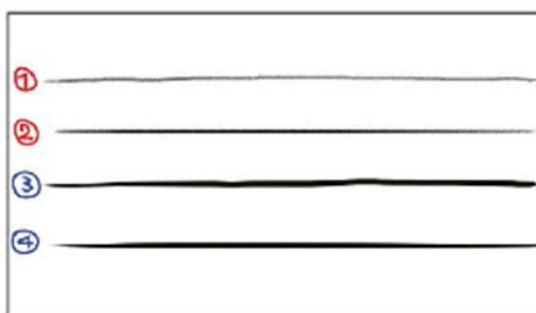
意識せずに描くと同じものを等間隔に描いてしまいがちです。気をつけましょう。

⑤線で魅力的に見せるには?

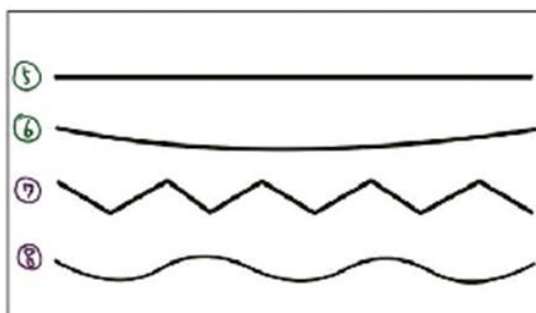
線画はどの機材を使って描くかによって仕上がりが大きく変わります。アナログ画材やペンタブ・液タブなど、まずは自分で描きやすいと感じるツールで慣れていきましょう。

フリーハンドでの線とツールで描いた線の違い

ペンタブレットなどで線をそのまま描くと、よれたりぶれたりします。このような線は形が歪んで見えてしまう原因にもなります。一方で、手描き独特の柔らかい印象を与えられます。ツールを利用して直線を描くと、その線は硬い印象になります。

どのような印象にしたいかによって使うツール、描く線を変えましょう。

①フリーハンドで引いた線（デッサン鉛筆）
②スナップ機能を使い、フリーハンドで引いた線（デッサン鉛筆）
③フリーハンドで引いた線（丸ペン）
④スナップ機能を使い、フリーハンドで引いた線（丸ペン）

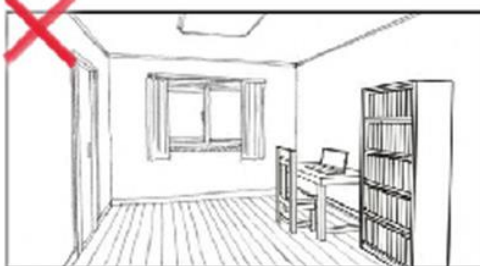
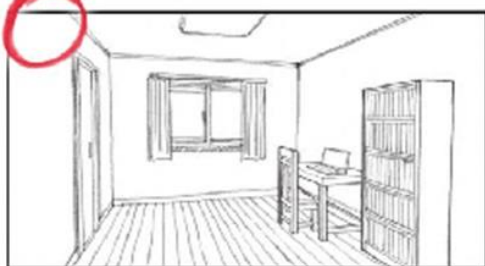
このサンプルではCLIP STUDIO PAINTを使い、ペンタブレットで線を描いています。

フリーハンドで引いた線は、よれていたり、線の太さが変化してしまいます。線をしっかりときれいに引くならパース定規などのスナップ機能を使いましょう。

⑤ラインを引くツールを使って引いた線（直線）
⑥ラインを引くツールを使って引いた線（曲線）
⑦ラインを引くツールを使って引いた線（折れ線）
⑧ラインを引くツールを使って引いた線（連続曲線）

CLIP STUDIO PAINTにある「図形ツール」を使って描いています。

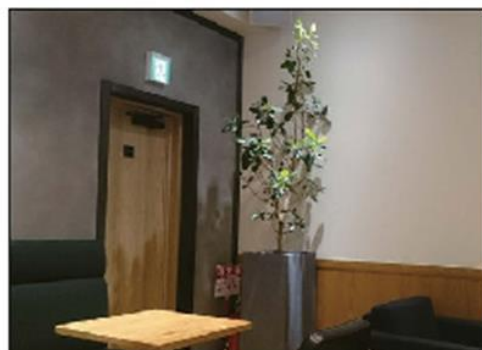
直線を引く機能があれば、それで正確な線が引けます。この場合、線は強弱のない均一なものになります。

描く線は統一するべし！

ペイントツールでは様々なタッチの線を描くことができます。でも、１枚のイラストの中では描く線のタッチは統一しましょう。

フリーハンドで描いた線の絵です。これにツールで引いた直線（机、本棚）が混ざると、それぞれが浮いて見えてしまいます。

全てフリーハンドで描けば、多少線がよれたり、歪んだりしても気になりません。

トレースで線をなぞらないように注意

線画を描く際に、写真を下敷きにしてトレース（写す）ことはよくあります。トレースの際には写真に合わせて描こうとし過ぎないこと。形をなぞるように描くのは厳禁です。写真の著作権にも注意が必要です。

トレースする写真は自分で撮影したものが望ましいです。

撮影してきた写真を基に線画を制作します。

写真での輪郭線をなぞるように描くと、形が曖昧になる部分が多く出てきます。

特に気をつけたいのは植物の線画です。写真でも形が曖昧です。そのため、シルエットだけを捉えてしまいがちです。

葉の1枚1枚の形をしっかり描き直しましょう。写真で分からない部分は自分で構造を考えて描き起こしてください。

葉先をしっかり尖った形に描くことでシャープな印象になります。

写真をなぞるのではなく、エッジをしっかりと揃えて形を起こし直していくことを意識します。線の強弱、濃淡に差を付けます。ソファなどの面の形もしっかり描きます。

線のはじめと終わりを少し強めに太く描くと線がきれいに見えます。

陰影や質感の線はレイヤーを分けよう

輪郭線だけでなく、線で陰影のタッチを入れることで、影や質感が表現できます。物の形や奥行きを見せたい時に効果的ですが、この線は色を塗るときに邪魔になることもあります。レイヤーを分けて描き、ON ／ OFF できるようにしておきましょう。

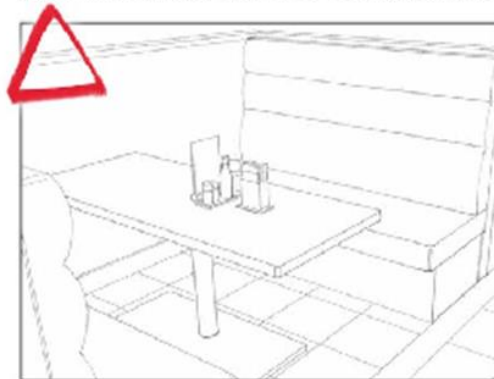
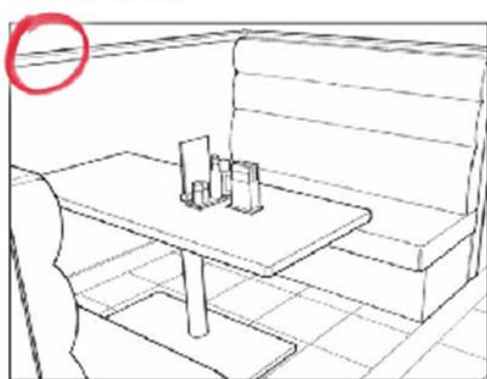
線画のみで住宅街を描きました。形や構図はしっかり分かります。しかし、このままでは陰影がないため立体感や壁などの表面の質感は分かりません。

陰影のタッチを入れてしまうと、線画から選択範囲を取ることができなくなりますので注意しましょう。

植え込みにタッチを入れて陰影を付けたり、落ち影を描きます。立体感が出て形が分かりやすくなります。

タッチを入れる時は、必ずレイヤーを分けておきます。必要に応じてその部分だけを調整できるようにしましょう。

アウトライン（輪郭線）は一段太く、強めにする

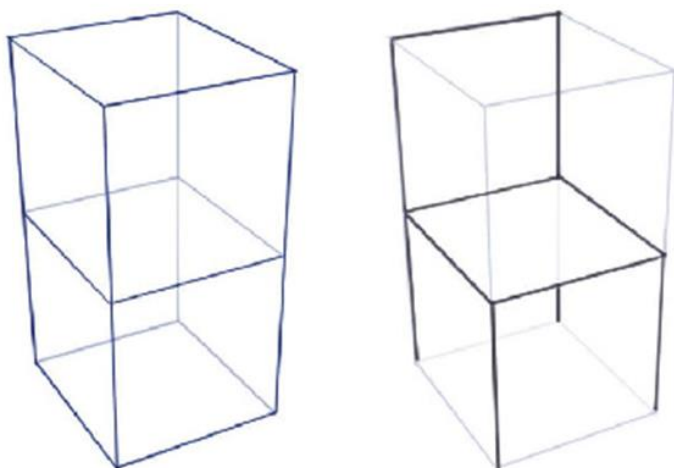
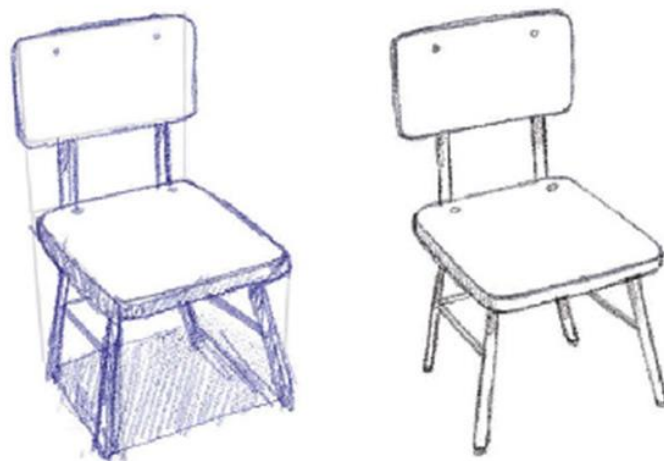
線の太さ、線の色が均一だと、物の形の重なり合いが分かりにくくなります。輪郭を一段強い色で、太く描くことで、物の境界が分かりやすくなります。

線の色、太さが同じです。一つ一つの形がはっきりせず、細く薄い印象になります。

輪郭部分を強く見せました。特に強弱で手前と奥の重なり合いを分かりやすくしています。

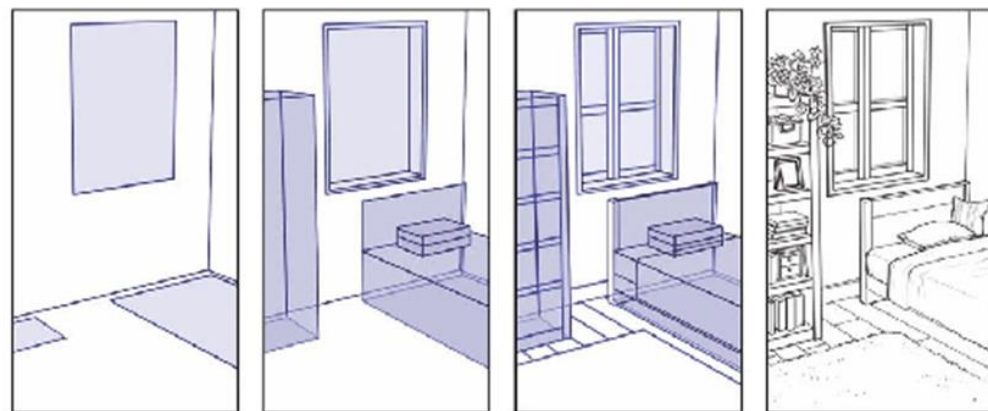
同じ太さの線でも、少し淡い色合いのほうが細く見えます。

BOX から形を描いていこう

　物の形を描く時は、まず立方体の箱を描きましょう。そこで描くものの幅、高さ、奥行きのバランスを取ります。その後にそのBOXの中に収まるようにディテールを描写すると、全体の形を崩さずに描くことができます。

椅子を描いてみよう

基準となるBOXはレイヤーを分けて描いておきましょう。

　縦長の立方体の箱を描き、それを2分割します。真ん中の平面を座面部分にします。こうやって大まかな椅子のサイズを描きます。

　立方体のBOXを薄く表示させて、そこから細かい形を描きます。はじめはラフで大まかに描き、その後で線をきれいに整理していきましょう。

BOXで室内を描いてみよう！

　まず四角い面を床や壁に描きます。次に配置する家具や建具の位置、大きさを決めます。その後立体のBOXを描きます。

　立方体のBOXをさらに分割します。棚板の位置や窓枠の位置を描いていきます。その後BOXに収まるようにそれぞれの家具のディテールを描きます。

家具やドア、窓など四角い形の物はこの方法を使って描くことができます。

プロがお答え！ 作画なんでも Q&A ①

【質問】
背景イラスト１枚を制作するのに、どれくらい時間がかかるの？

【回答】
仕事の場合は、１枚あたりの単価に合わせて変わります。

仕事でイラストを制作する時は、大抵の場合「１枚につきいくら」という報酬提示があります。その金額に合わせてどれくらいの時間をかけるべきかを判断しましょう。

例：1点30000円の報酬として提示された場合

①１点のイラストを制作するにあたって、どれくらいの作業量があるかを考えましょう。
背景イラスト１点を制作するだけでも

1……レイアウト（線画）制作
2……彩色
3……必要な場合は差分制作

これだけの作業量あります。

②それぞれの作業がどのくらいの期間で完了するかを考えましょう。

1……レイアウト（線画）制作	1日
2……彩色	1日半
3……必要な場合は差分制作	半日

としても合計３日かかります。

③作業の期間を報酬で割って、１日あたりの収入を割り出しましょう。
1点３００００円であれば３日かけてちょうど１日１００００円の収入
1点３００００円での作業で６日かかれば　１日５０００円の収入

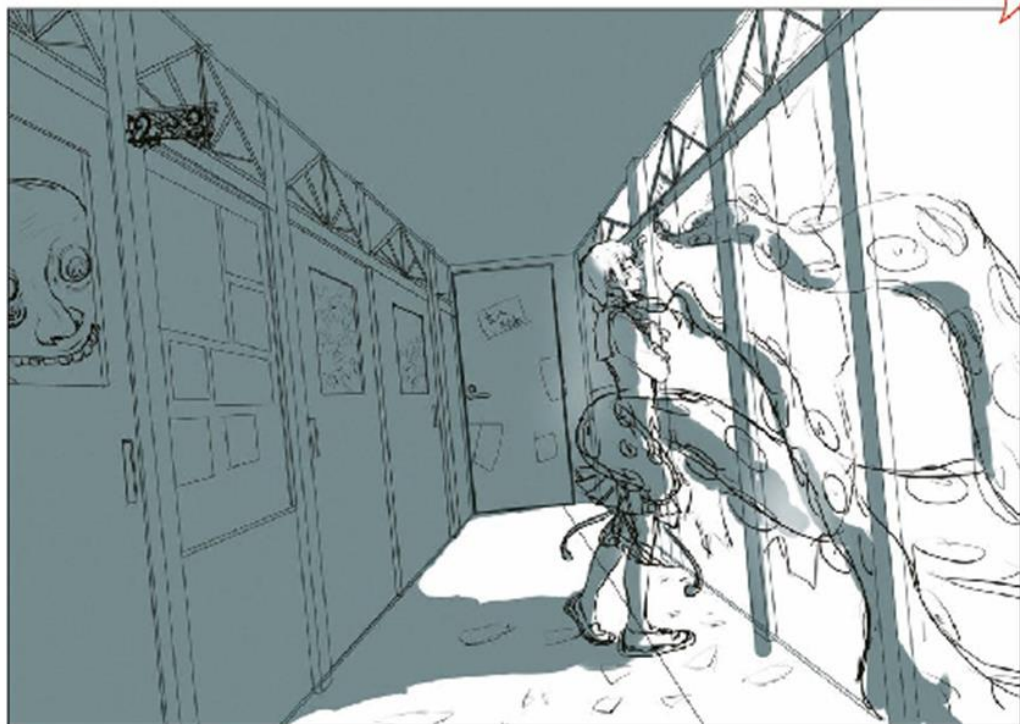
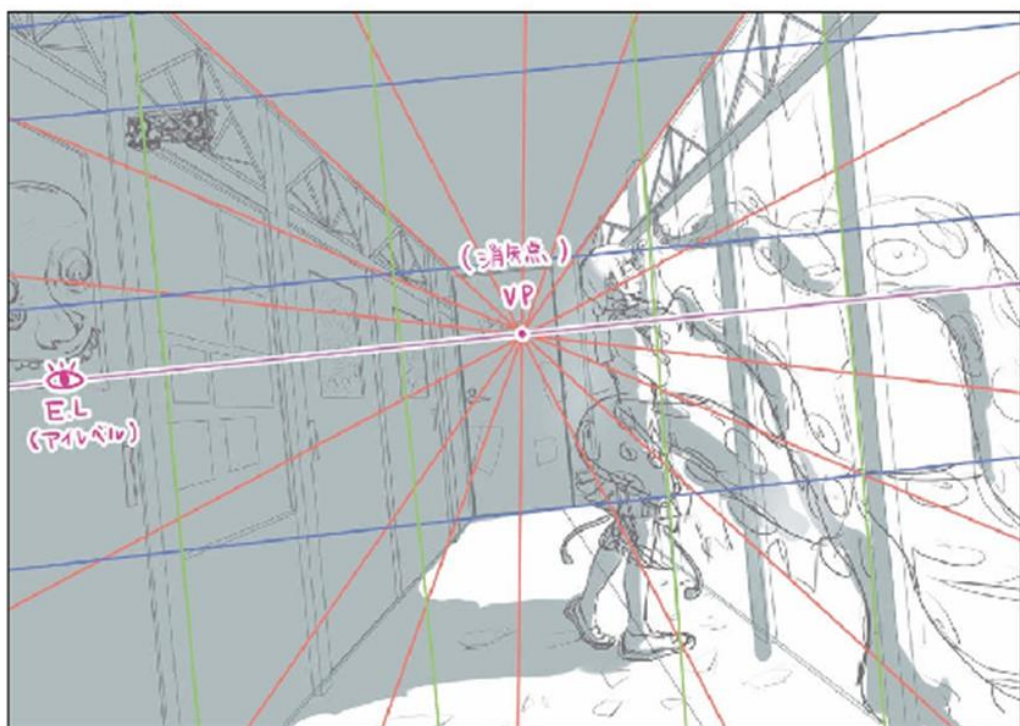
※１枚あたりの報酬金額が高ければ、その分時間をかけることができる。

報酬に対してどのくらい期間をかけられるかは、人それぞれの状況や、能力、考え方によって変わってきます。趣味の延長だったり、副業としての業務であればこれぐらいの収入でも問題ないかもしれません。本業として生活していくための業務ならば、いかに短い期間で制作できるかがポイントになります。

仕事ではなく自分の制作として考えるのであれば、いくら時間をかけても構いません。ただし作品１点に１ヵ月も２ヵ月も掛けていると、大抵は飽きてしまいます。長くても１～２週間を目安に完成させましょう。しばらく間をおいてから見直してみてブラッシュアップしていくことをお勧めします。

Chapter02
背景画の添削

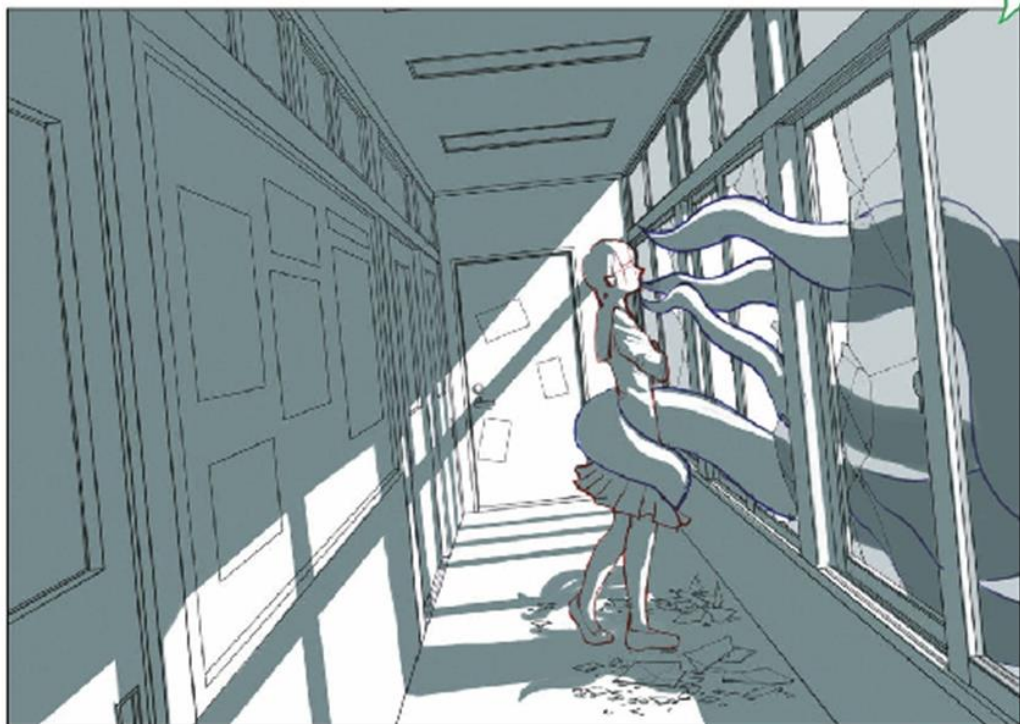
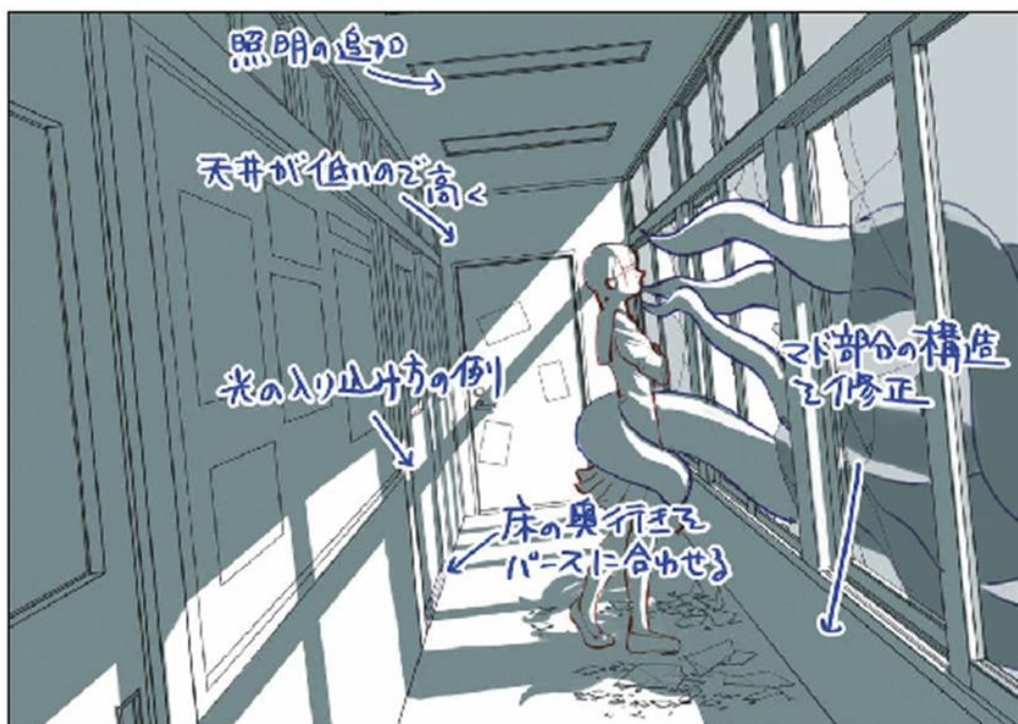
背景イラストをきれいに仕上げるには、パースや光の表現、材質の描き込みなど、留意点が山ほどあります。この章では学生の作品を例に、どの部分が良くないのか、どこに気を付けるとさらに良くなるかを加筆・添削してまとめてみました。

添削 1 線画とパースの修正

このイラストは"「廊下から外を眺める人物」を捉えた構図を描く"というテーマで製作してもらったものです。時間を区切って製作してもらったので荒い部分もあります。でも、一見するとそれほど構図や奥行きがおかしく見えません。

主な添削ポイント

❶ 物の形、奥行き感が適切になっているかを確認する

❷ 天井と床の奥行きの線をヒントに、消失点の位置を割り出す

❸ アイレベルの位置を確認した上でガイド線を引き、線画がズレている部分を見つける

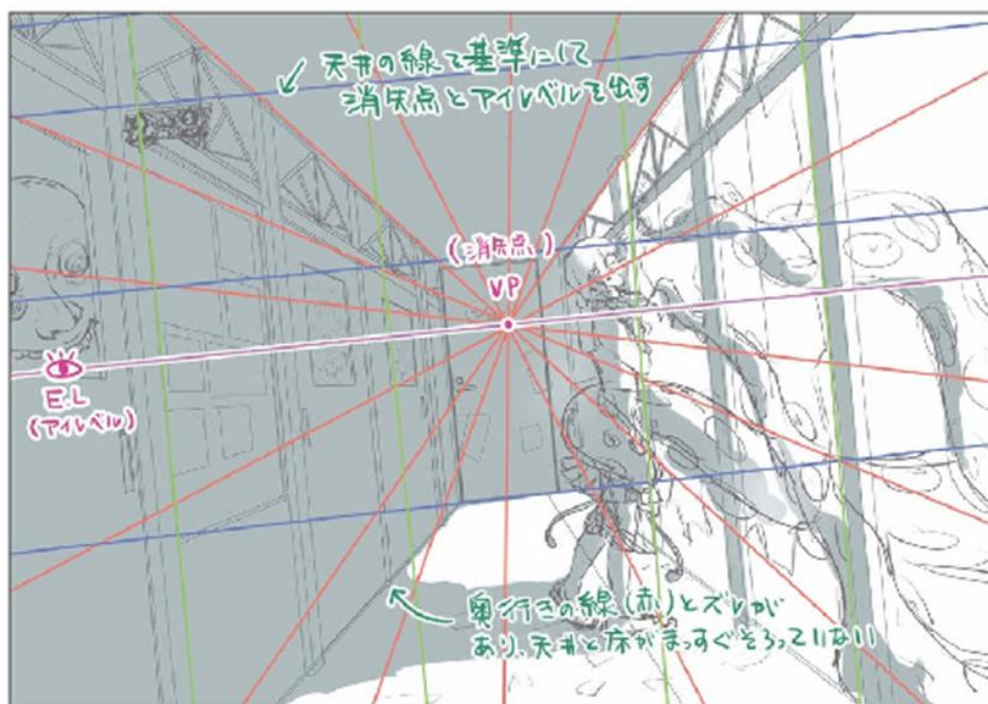
修正後

消失点とアイレベルの位置を基準に、適切に見えるようにパースと物の形を修正しました。影も床や壁面に沿って入れます。そうすることで立体感が分かります。

主な修正ポイント

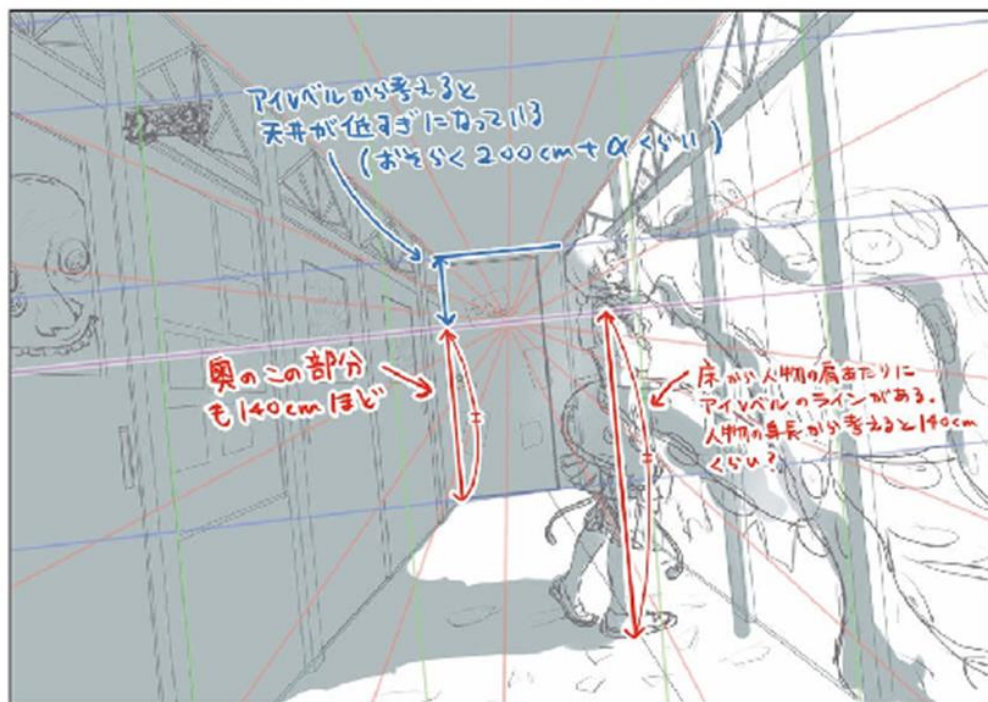
❶ 天井の高さが2mほどになっているので、高くなるように修正

❷ 床の奥行きと天井のパースがズレているので修正

❸ 窓側の構造と窓枠の形を修正

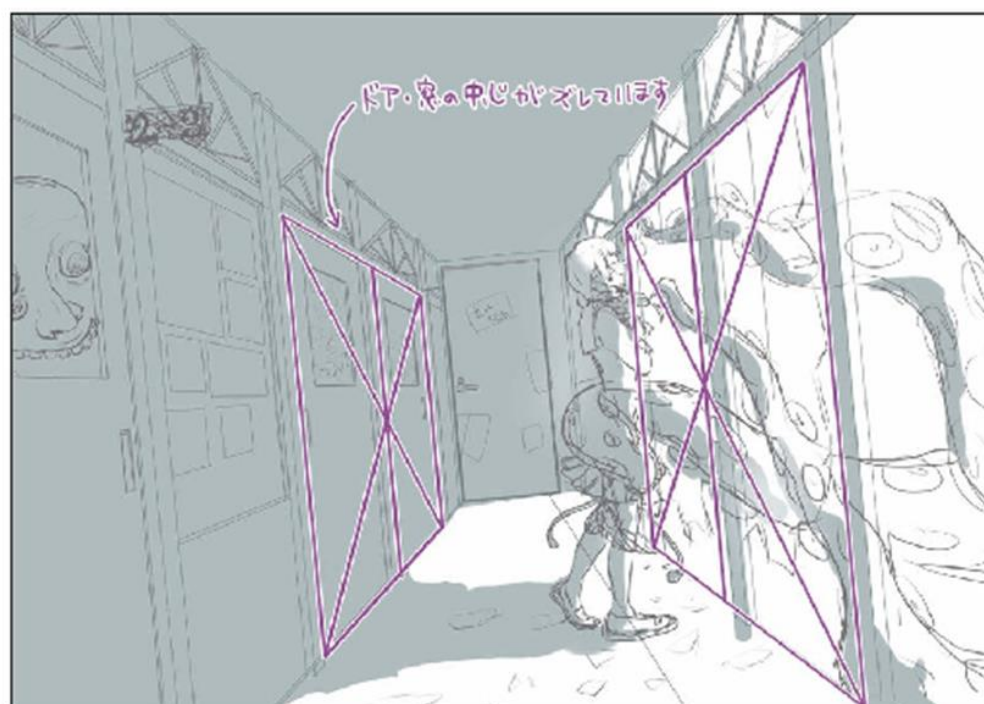
ポイントごとの解説

POINT1 アイレベルと消失点を確認しよう

構図の消失点は、天井の線など２本の線が平行に並んでいるところから割り出します。

構図や形のおかしい部分を細かく説明していきます。まずは構図やスケールが適切かを確認するために基準となる消失点を割り出します。次に、そこを通るアイレベルを描き入れます。今回の例では天井の左右の線を基準に２つの線が交わる消失点を見つけます。消失点を通るように水平線を描いて、アイレベルの線を見つけます。構図的にカメラが少し斜めになっている点にも注意が必要です。

床0cmから計ってカメラのレンズ＝撮影者の目線の高さをアイレベルと言います。アイレベルを基準にして床からの高さを推測できます。

一般的に学校施設の天井高は300cmを基準に作られていることが多いです。

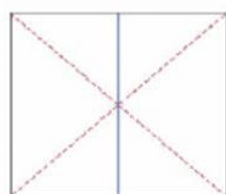
アイレベルの位置が人物の肩くらいにあります。つまり、このシーンを撮影しているカメラは床から140cm程の高さだと分かります。アイレベル＝高さ140cmとすると、奥の壁の天井がかなり低いことも分かります。

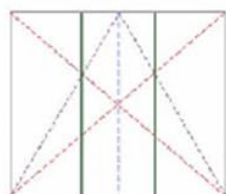
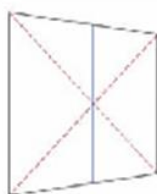
POINT2 窓やドアの大きさは大切

もう一つ確認が必要なのは、窓やドアの大きさです。通常、左右スライドで開閉する窓やドアは同じ大きさの物が2つ並んでいます。壁に沿った四角形をドアに合わせて描き、分割して確認します。すると、少しですが、中心からズレているのが分かります。

左側のドアは分割もズレています。そもそもサイズが大き過ぎます。遠くにあるものは圧縮されてもっと小さく見えます。

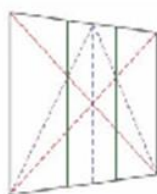
パースの付いた面に同じ大きさのものを描く時には、必ず分割線を引いて確認しながら描きましょう。

Check! 四角形の分割について

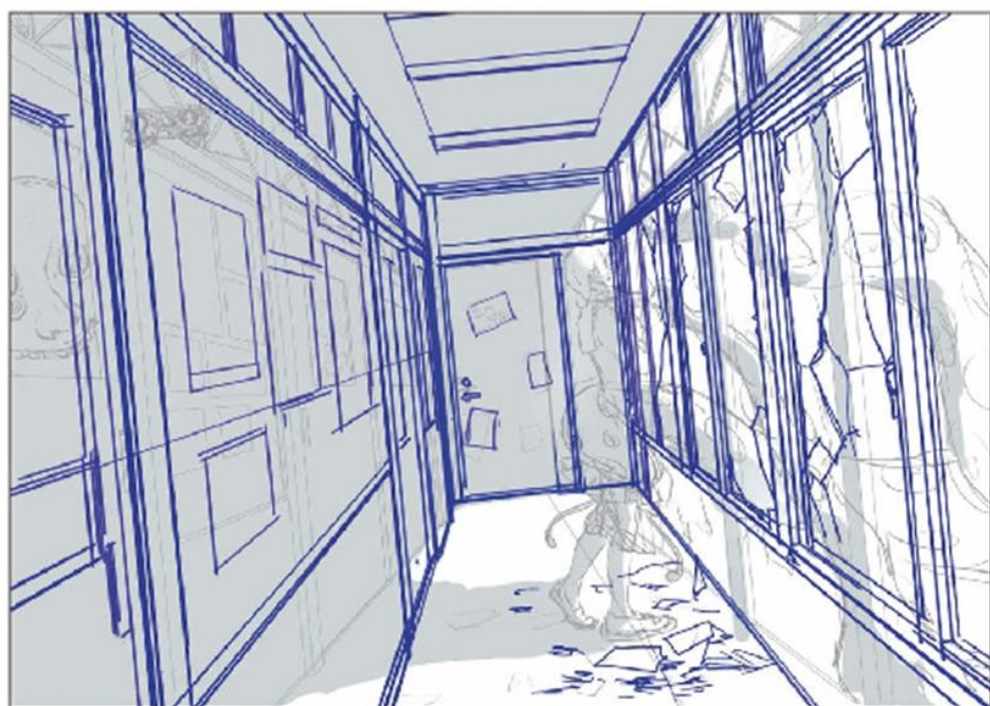
四角形を同じ大きさで分割したい場合は、四角形の対角線を描き、中心位置を割り出します。その上でその中心を通るように垂直線を描きます。これはパースが付いていても同様です。

2分割

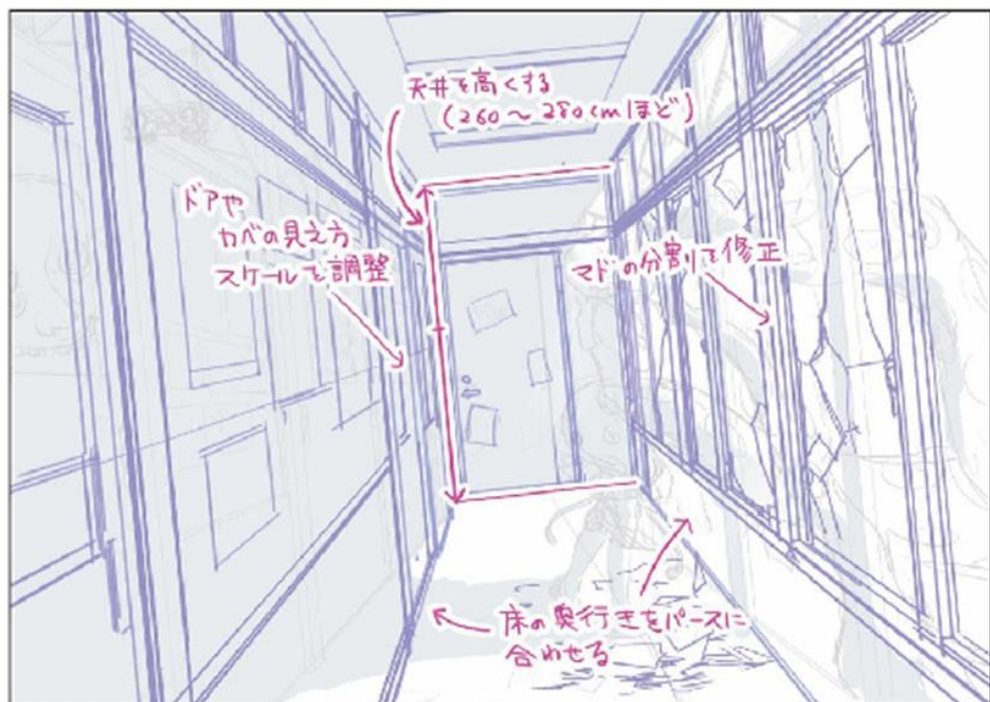
四角形のそれぞれの角から対角線を引き、交差する部分がその四角形の中心になります。これを繰り返せば2・4・8というように分割できます。

3分割

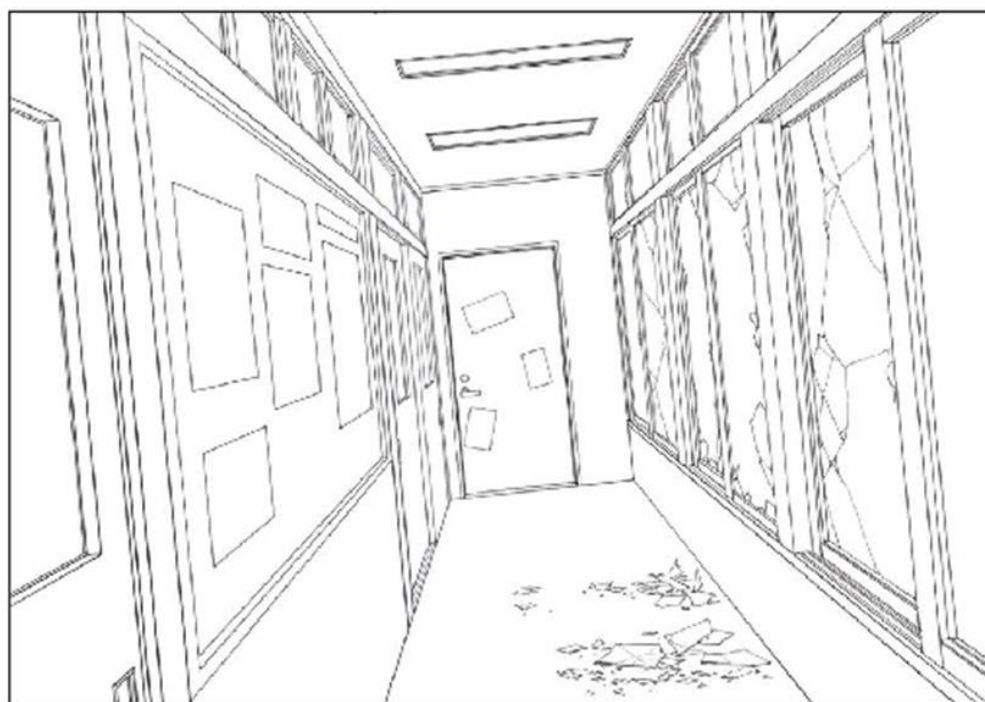
3分割は、2分割した後にさらに線を描き加えます。

2分割した四角形にさらに対角線を描きます（紫の線）それが大きい四角形の対角線（赤）と交差するポイントに合わせて垂直線を引くことで3つに分けられます（緑の線）。

3分割をさらに割れば6分割・12分割…と作れます。2分割と合わせておおよその分割ができますが、5分割・7分割・10分割は別の方法が必要になります。とは言え、そこまで細かい分割はほとんどありません。

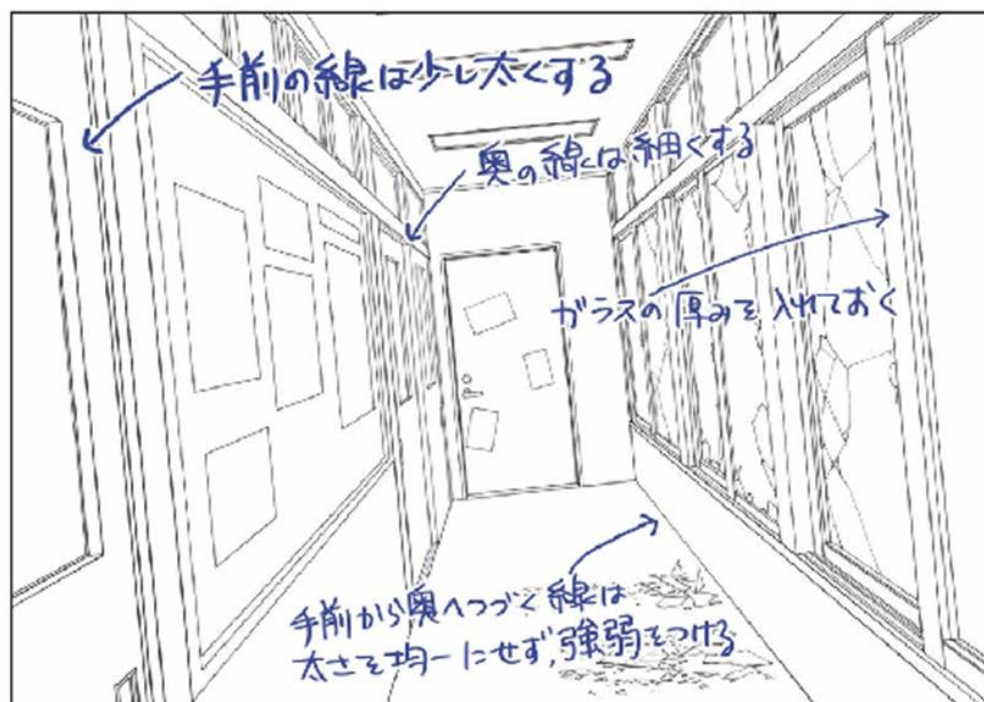
POINT3 ラフの段階でしっかり形を整えよう

パース線や分割線を引いて構図のズレを確認したら、上から線を描いて修正します。まずはラフに線を描いて形を決めていきます。左側の壁は角度が変わりました。それに伴い、左壁面のドアが見える位置と大きさが変わります。

ラフを描くのは構図の確認の意味合いもあります。デザインを変更するのもラフの段階で行っておきましょう。

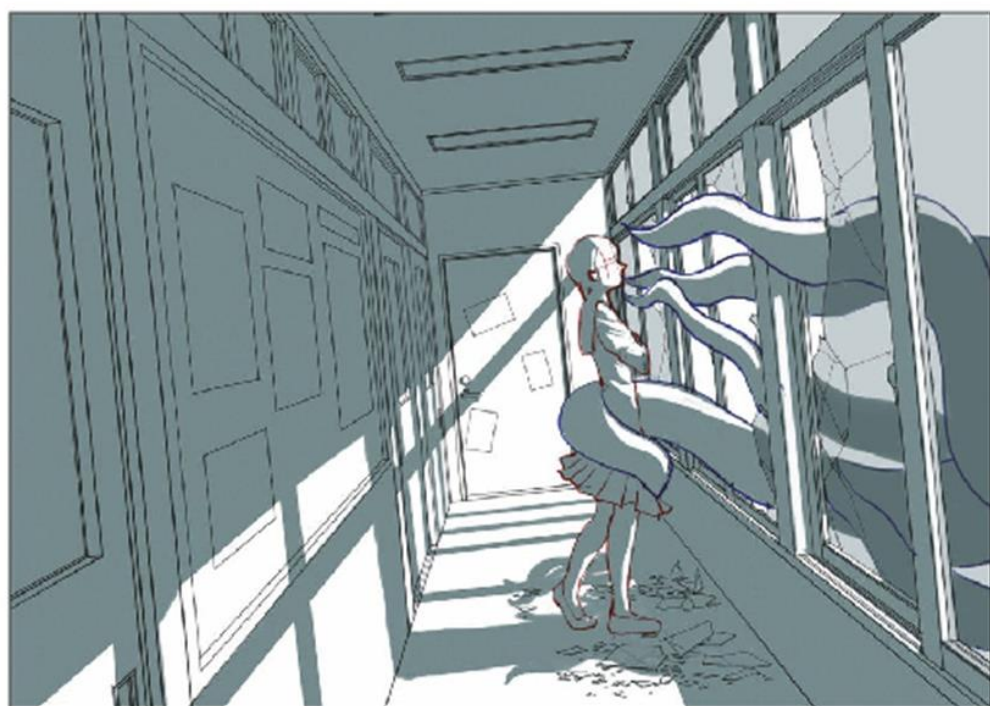
天井を高くしたため、左右の壁のディテールも少し変更しています。右側の窓は床部分まで全面ガラス窓になっていました。こういう構造だと窓外の様子を大きく描く必要があります。そのため、窓の下に壁を少し足しています。

構造を変更した場合にどのように見えるのかを確認しておきます。今回のケースでは天井を高くした分、奥行き感が少し減ってしまいました。

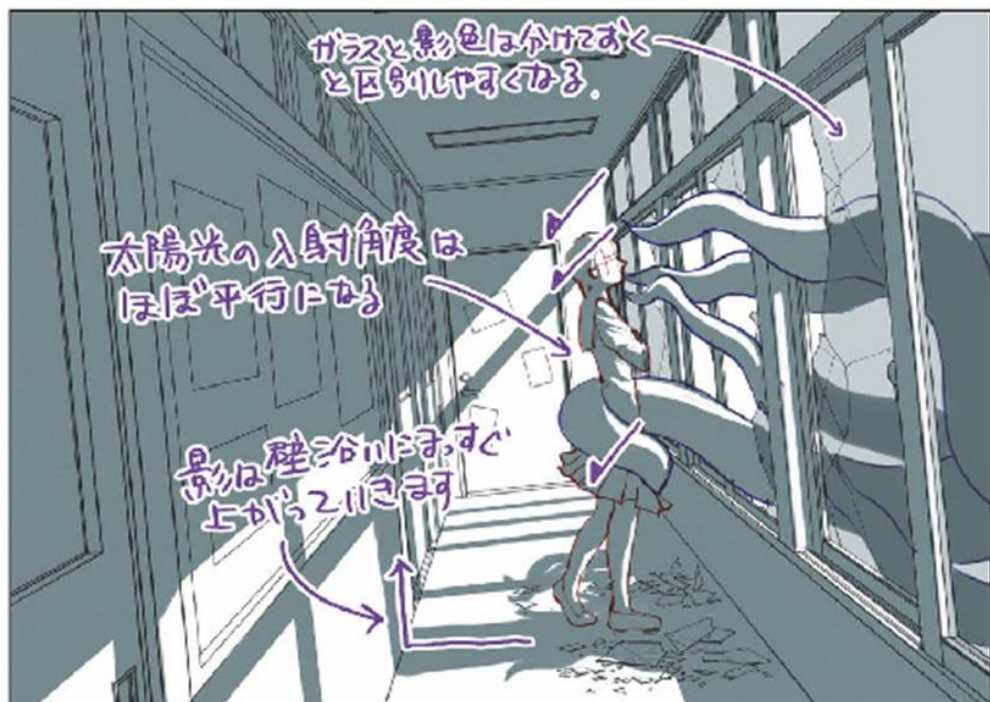
POINT4 線のクリンナップでは強弱が重要

ラフを下絵として薄く表示させて、上から線画を１本の線でまとめて行きます。この工程をクリンナップ（清書）と言います。建物などの人工物はきれいな直線で描くとすっきり見えます。パーススナップ機能のあるツールで描くと良いでしょう。

パーススナップ機能のないツールで描く場合は、直線を引く機能を活用しましょう。

クリンナップする際には、線の強弱、抑揚を付けることが重要です。均一な線を引くのではなく、手前と奥とで線の太さや色に強弱を付けます。それで奥行き感が出せます。

同じ太さの線でも色が淡いほうが細く見えます。黒の線画の場合は、弱く見せたい線をわずかにグレーに変更しておくと良いでしょう。

ポイントごとの解説

POINT5 影で雰囲気ある空間を作ろう

ディテールをより細かくするなら、さらに影色を追加して行きましょう。

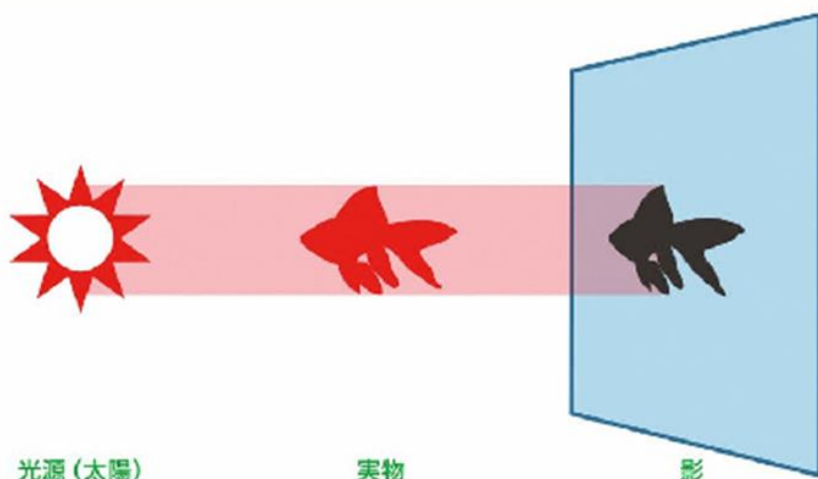
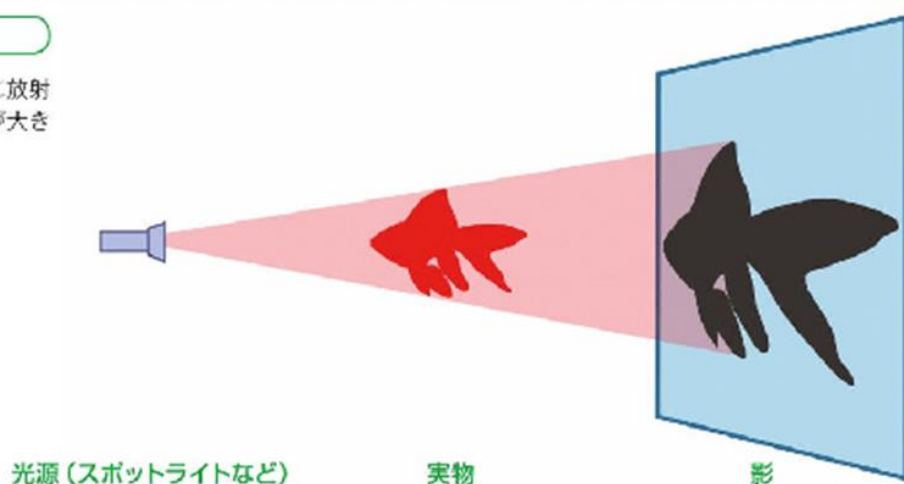
仕上げとして影を入れて全体の雰囲気を作ります。光の入り方を見せる程度であれば、１～２色のトーンで十分です。ガラスなど半透明のものは、少し色を付けておくと外景との違いが出せます。

光の角度によって昼や夕方の違いも印象付けられます。夕方になるほど光の角度が低くなります。従って影が長く伸びます。

窓外から光が差しています。これは太陽光として表現しました。太陽光はほぼ平行になりますので、できる影も光が来る方向に合わせてまっすぐ描きます（右ページ）。光が壁に当たっているように見せると、影の形で立体感を強調できます。

Check! 点光源と平行光源の違い

影の形は、光源の性質によって異なります。光源は大きく分けて点光源と平行光源に分かれます。

平行光源は、光がまっすぐ出ている光源のことで、自然の光＝太陽光が該当します。点光源は一つの中心から光が様々な方向に出ている光源です。スポットライトや蛍光灯など、人工的な光源の多くが該当します。

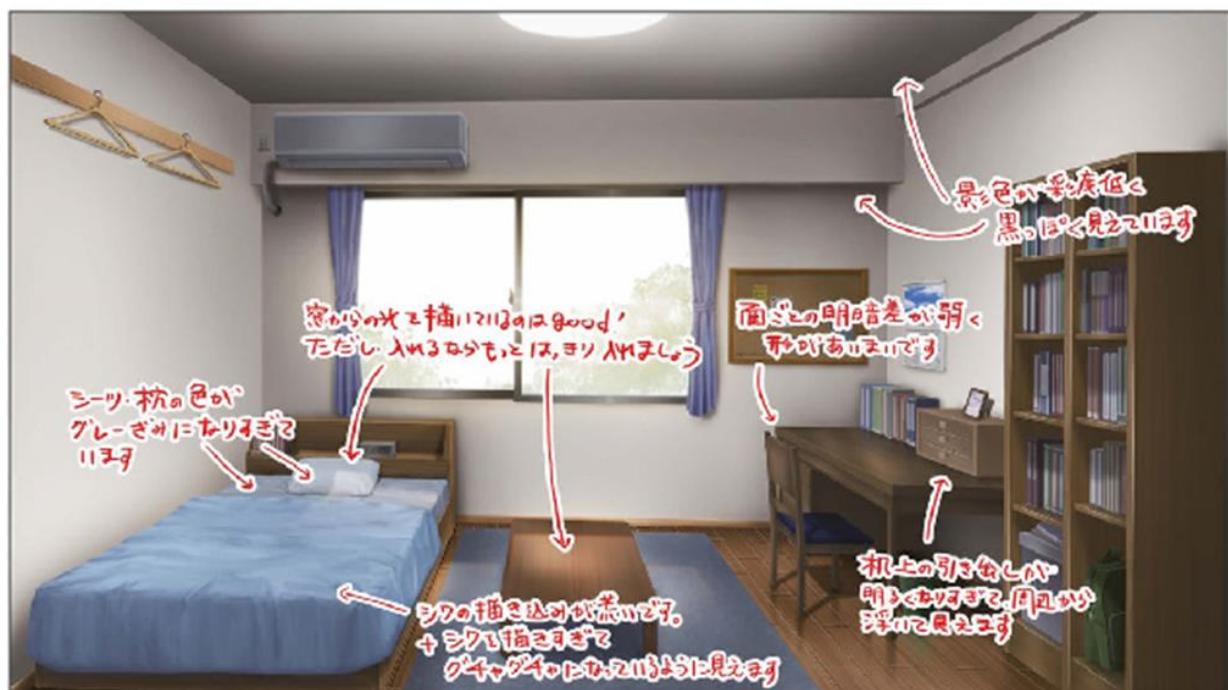
イラストで光を描く場合は、太陽光であれば影はまっすぐに伸びるように描きます。人工照明の場合は、光源からの距離によって広がっていくように描くと良いでしょう。

平行光源（左）と点光源の参考例。太陽光を見せるには、角度を付けずにまっすぐ影を入れる。点光源では、光が床や壁に大きく広がって当たっている。

添削2 色変えで良くなる室内イラスト

修正前

ノベルゲームでよく登場する、主人公の部屋を想定した背景イラストです。

アイレベルや構図で特に問題なく、しっかりと描写ができています。とは言えベッド周りのしわの表現や、明暗があいまいで、立体感が不明瞭なのが目立ちます。

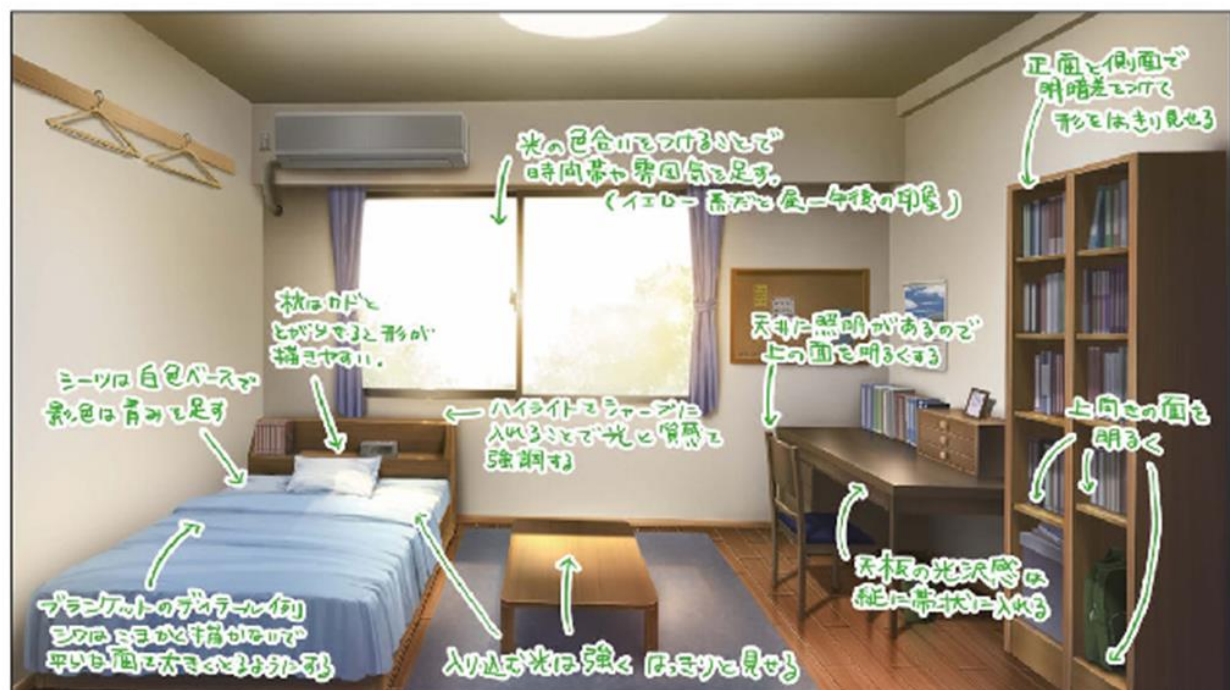
また、全体の彩度が少し低く、壁の隅などが黒ずんでいます。

主な添削ポイント

❶ しわの描き方がうまくできておらず、形が分かりにくくなっている

❷ 全体に色の彩度が低めで、暗い色合いがグレー～黒になってしまっている

❸ 窓から入る光の見え方が弱く、曖昧になっているので、もっと強くはっきり入れる

修正後

ベッド部分を加筆修正し、窓から入る光を強調しました。光の色を足すことで鮮やかな印象に変えて時間帯や雰囲気を明確にしています。右側にある机や椅子、本棚も面ごとに明暗の差を付けて形をはっきりさせています。

主な修正ポイント

❶ ベッド部分のブランケット、シーツ、枕を加筆し、しわの流れを修正

❷ 窓からの光に黄色い色合いを追加し、外光を強調する＋光を強くしてコントラストUP

❸ 机、椅子、本棚に面ごとの明暗差を付けて立体感や質感を描き足す

ポイントごとの解説

POINT1 布のしわをキレイに描こう

修正前

ベッドのブランケットはしわの形が分かりにくく、立体感があいまいです。また、この状態では側面に落ちている部分がうまく描けていません。

布のしわを正確に描くのは難しいです。ポイントを絞って描き、細部まで描き込まないほうが良いでしょう。

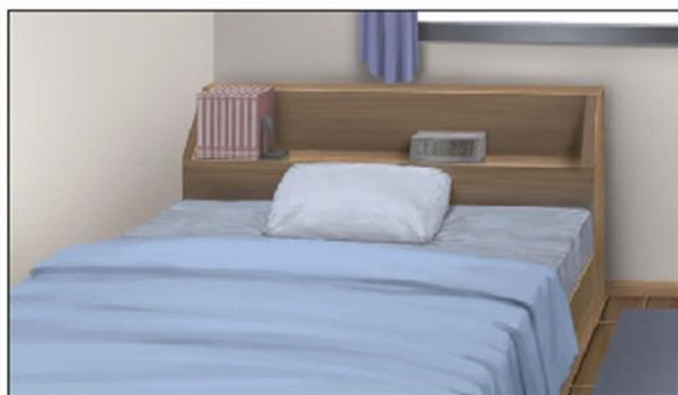
修正後

ブランケット部分を整理して塗り直します。ブランケットが手前(足側)と左右側面に掛かっているので、その方向に向かってしわを描き込みます。

Check!

ブランケットは向かって手前側に掛ける描写にすると、重なりが複雑過ぎてしまいます。左のように左右にだけ掛かる設定だとしわが一方向だけになって描きやすいです。

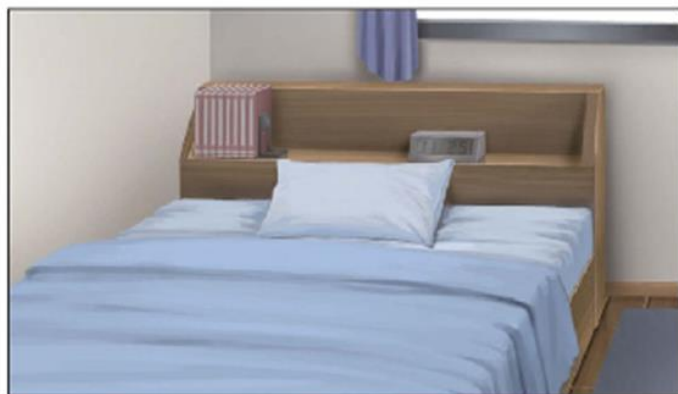
複数方向のしわは描くのがかなり難しいです。単純化して左右限定などで描いてみましょう。

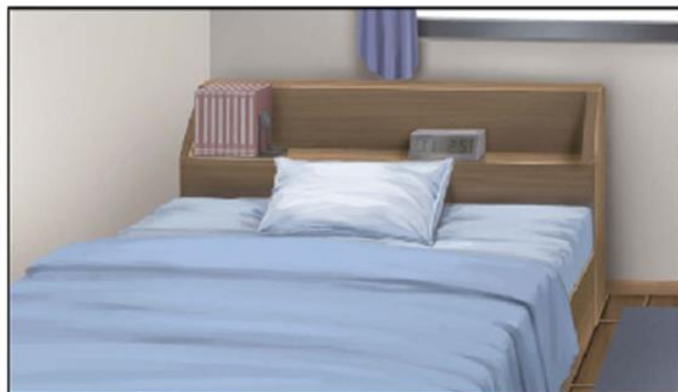
POINT2 鮮やかな色で描く

シーツや枕もしわの明暗があいまいです。全体にグレーがかった暗い色合いに見えます。

シーツは白が基本です。それ以外の色合いだと汚れに見えることがあります。

シーツの上面を明るく描き起こし、しわの明暗を強調します。

シーツの側面やしわの暗い部分も、青みを足して暗くします。彩度の低いグレーは使いません。それで画面全体の色の鮮やかさを保ちます。

白い物の影色はグレーではなく青みを足して暗くするようにしましょう。

枕は端をとがらせて見せると、立体的な形を見せやすくなります。

先に大まかに輪郭の形と立体感を線で描いておくと良いです。

はじめは少し暗めの色合いで描いておきます。その後、明るい色を塗り起こします。しわの暗い色を残すように描いていきます。

画面で白がより鮮やかに見えます。

影色でしわを描くのではなく、明るい面を描き足して、しわの凹み部分を残して、しわを表現します。

ポイントごとの解説

POINT3 光にも色合いがある

修正前

太陽からの光は色合いを変更することで時間帯を表現できます。

窓からの光が入っていて明暗はありますが、弱くて差があいまいです。また窓外の樹木もはっきり見え過ぎていて、この見え方だと、その奥の詳細も分かるように描く必要があります。

修正後

壁などの色合いを変更するためにカラーモードを使用しています。

窓外をより明るくして光があふれているように強調しています。また光に色合いを付けることで太陽光と室内灯の色の差を見せています。

POINT4 物の前後関係をはっきり見せよう

修正前

本棚は、中の本やディテールは良く描けています。全体に色の明暗差が弱く、彩度が低いためグレーっぽく見えてしまっています。

本棚の手前の枠･棚板を明るくしています。こうすることで棚の中との明暗の差を付けて、中の物がより奥にあるように見せています。

本棚を描く時は本が棚前面から一段奥にあるように見せるため、明暗を付けることが重要です。

この例ではすでに本に落ち影が入っています。そのため、一段奥に本があるように見せることができています。手前にある本棚の枠を明るくすることで距離の差を付けています。

修正前では、棚板の上面が暗くなっています。棚板の影が下方向に伸びていることを考えると不自然に見えます。

棚板の上面を明るくすることで、天井からの光を強調できます。

室内の場合は、基本的に天井の室内照明を最強の光として考えます。光源の方向を考えると、それぞれのオブジェクトで上向きの面が一番明るくなるわけです。

POINT5 面ごとのコントラストが大切

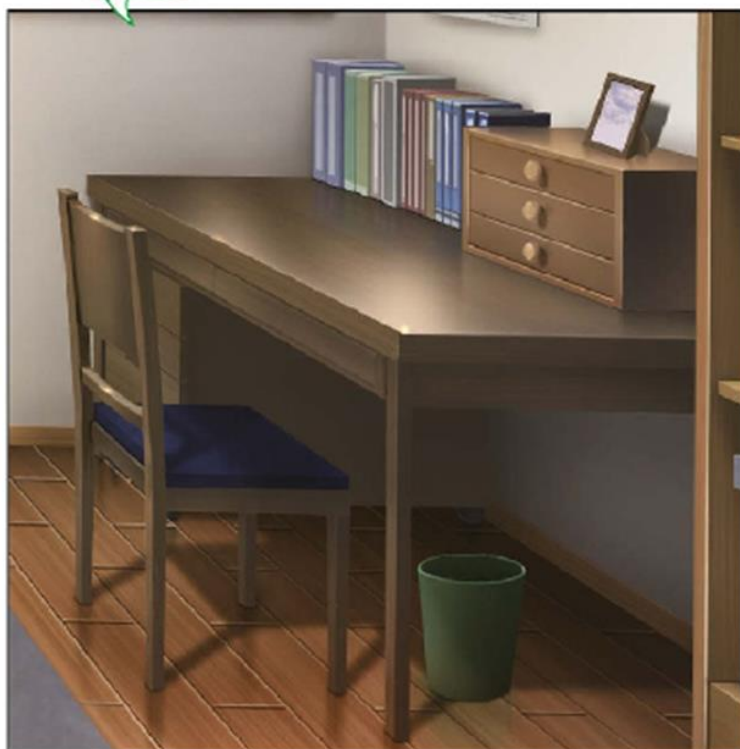
修正前

ひとつひとつのオブジェクトの形はしっかり取れています。しかし面ごとのメリハリが弱く、立体感が分かりづらいです。

机の天板のツヤも表現できていますが、天板面と側面の色合いの差が弱いです。そのため、机の角が分かりにくく形があいまいです。

メリハリが弱くても形は分かります。これは彩色前の線画の段階で形をしっかり取っているからです。

陰影を考慮して机下の壁・床を暗くしていますね。そのため、今の状態でもある程度は手前と奥の関係は整理できています。

修正後

椅子と机は上向きの面をより明るくします。他の面との明暗差を付けて角をしっかり見せています。

さらにハイライトを入れることで、表面の質感を表現します。

机の下のごみ箱に注目。修正前を見ると、椅子の脚に対して、手前か奥か、分かりにくいです。このようにポイントを絞ってよく見ましょう。気づく部分も多いです。

POINT6 彩度の調整で形を浮かび上がらせる

椅子のほうが机より手前にあるはず。ですが、机との明暗差がなく、くっついて見えます。

ハイライトを入れます。面ごと（特に上面）に明暗を付けることで、立体感を分かりやすくします。どこが手前にあるのかを整理しています。

他にも、床に椅子の脚の映り込みや落ち影を描くことで、床の上に物を置いている状態を見せています。

机上の小物類、特に右側の、小物入れの彩度が低過ぎて、机の色合いから浮いています。

また、引き出しと本の間に少し隙間があります。でも、本と引き出しが重なっているため、前後の関係があいまいです。

彩度が低いとモノトーンのように見えます。そのため、殺風景な印象を与えてしまいます。

小物入れは彩度を上げてメリハリを付けました。形をはっきりと見せています。また、取っ手部分に影を入れて凹凸を出しています。

本も手前に描き足すことで引き出しの奥にあることを明確にしています。

天板面に本や小物入れの映り込みを描くことで接地感が出せます。

さらに加筆していくと……

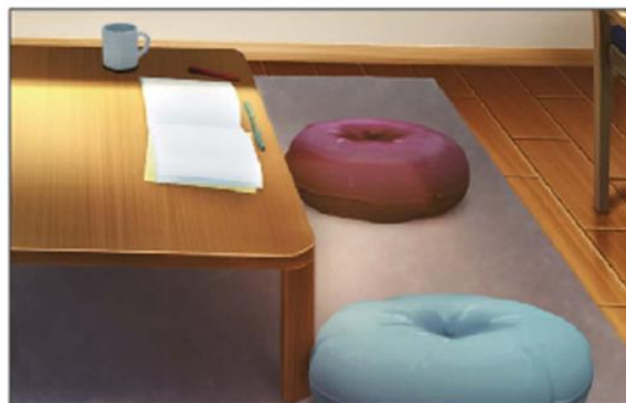
基のイラストから形などは極力変更せずに修正していきました。ここで、さらにオブジェクトの追加や描き替えをしていくとどのように変化するでしょうか？

オブジェクトを配置する時は画面のバランスにも気を付けましょう。この構図では右側に要素が多く、左の壁に空間があります。バランスを取るために衣服を描き加えています。

机やテーブルにPCやスマートフォンなどの小物を追加しました。ベッド部分もデザインを少し変更します。ブランケットに柄を入れることでディテールアップと凹凸を分かりやすくしています。

このようにオブジェクトを追加で配置することで、生活感を出し、住んでいるキャラクターの個性を背景でも表現できます。

住んでいる人が男性なのか女性なのか、学生なのか社会人なのか。そんな属性に合わせて、机上に配置する小物を変更します。ノートPCやスマートフォンなど現代的なアイテムを置くことで、時代感が出せます。

ゲーム用の背景では、この部屋にどのキャラクターが住んでいるのかが大切です。それを踏まえてデザインや配置するオブジェクトを掘り下げていきます。

テーブルの上の小物やクッション などを配置することでその人の生活感を演出できます。実際に部屋の中にはどのようなものがあるのか資料など確認しながら描いています。

時間帯のバリエーションを作る

ベースとなる背景が完成したら、色合いを変更して時間帯のバリエーションを製作してみましょう。

同じ背景でも光の入り方、色合いの調整で様々な状態が製作できます。ゲーム背景ではこれを「差分（さぶん）」と呼びます。全体に青い光を入れることで、朝方から昼くらいの時間帯が演出できます。

青系の光はさわやかな印象を与えます。黄色・オレンジ系だと温かみのある印象になります。

同じような色合いでも、カーテンを閉じ、窓からの光の効果をOFFにしました。こうすると夜の情景にできます。

カーテンや窓からの光など、ONOFFをすることがあるものは必ずレイヤーを分けておきましょう。

カーテンのONOFFのように、素材の状態で変わるバリエーションもあります。これを状態差分と呼びます。

店内のコントラストを生かそう

ノベルゲームの画面を想定した背景イラストになります。

構図や配置は問題ありません。しかし、色塗り、特に質感の表現がうまくできていません。また、全体としては同じようなトーンで明るくなり過ぎていて、メリハリがない印象です。

このような店内の情景ではもっと全体を暗くして照明の効果を目立たせたほうが雰囲気を出せます。

主な添削ポイント

❶ カウンターテーブルと、奥の棚や壁との距離感があまりなく、くっついて見える

❷ 全体に明るくなり過ぎているので、暗部をもっと暗くしてコントラストを付ける

❸ 奥の棚（特に酒瓶）の質感と描き込みが不足している

修正後

修正した状態です。まずはコントラストを強くして照明を強調しつつ、奥や隅の空間を暗くしています。これによってイスの下のほうを抑えています。

また、カウンターテーブルの天板に映り込みを入れて高級感を出しました。壁に当たっている照明部分の明暗を強め、ハイライトを入れて壁の模様の見え方も工夫しています。

主な修正ポイント

❶ カウンターテーブルに映り込みを入れて高級感を出す

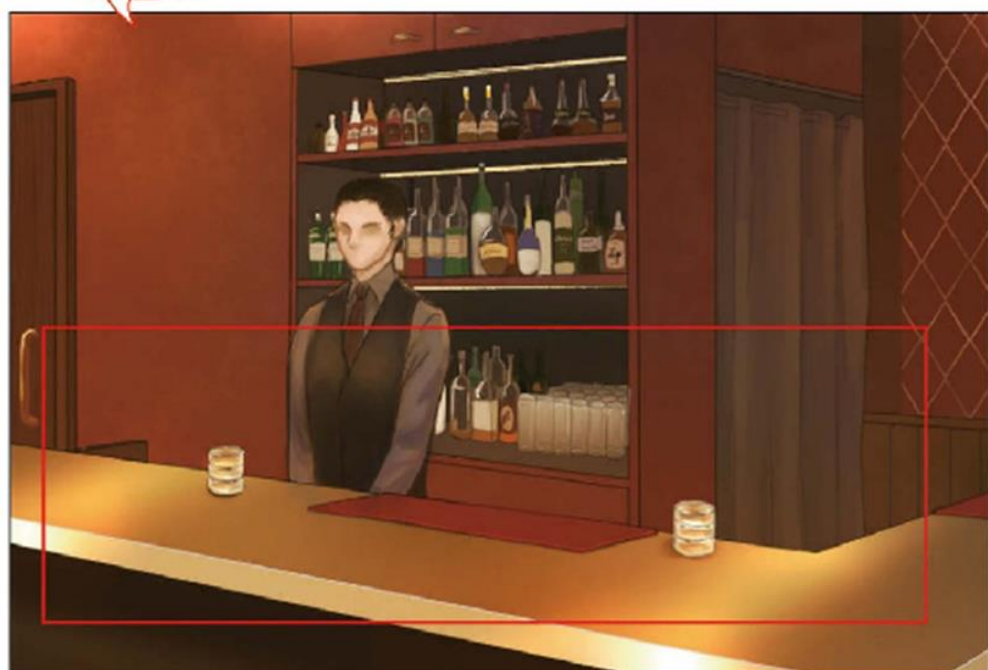
❷ 明暗の差を付けて距離感を調整

❸ 酒瓶のディテールを加筆

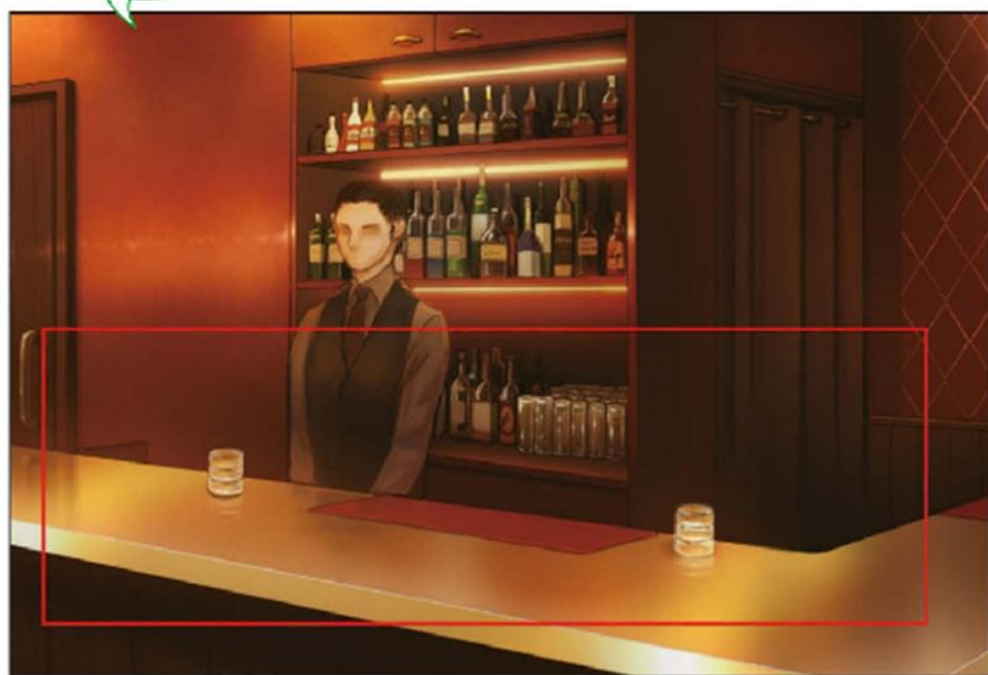
❹ 照明に色合いを付けて雰囲気を合わせる

ポイントごとの解説

POINT1 明暗差で奥行きを出そう

修正前

カウンター奥にいる人物の後ろにも影がありません。これも、距離感が出ていない原因の一つです。

手前のテーブルと奥の棚の間に明暗差がなく、隙間があるように見えません。ちょっとべた塗り状態なので、明暗を付けましょう。

修正後

カウンターと奥の棚付近の色合いを明確に分けました。ここでも差を作っています。

隅や奥を暗くすることで、明るい部分（この場合は天板面）をより手前に見せます。隅や奥は、暗くすることで描き込みを減らせるメリットもあります。

POINT2 細部を見せる部分は、はっきりと

修正前

カウンター奥の棚も瓶の種類など細かい描き分けはできています。ただし、形や質感をうまく捉えられていません。もう一段ディテールが入ると良いです。

修正後

棚の中に照明を付けました。この光の映り込みを使って質感を表現しています。ガラス瓶の質感は、メリハリの強いハイライトを入れることで表現できます。

上の戸棚も構造修正前では構造が怪しいです。取っ手部分の影を入れておくなどディテールを描き込んでいます。

まずは形をしっかり整えましょう。手前のボトルの形がバランス悪く見えます。さらに塗りの前に描いた線画のラインがしっかり残っています。また、よく見るとアンチエイリアスがしっかりかかっておらずギザギザの部分があります。

上からディテールを描き足した状態です。奥のボトルに手前のボトルの影を乗算モードのレイヤーを使って描きました。これで、奥行きを出しています。画面としては奥にある物なので、円筒形の立体感はグラデーションではなく明暗の塗り分けだけで十分です。

これくらいの距離感なら、細かい描き込みは、いりません。ラベルの文字は確認できなくてもOKです。

POINT3 映り込みのある質感

修正前

バーのカウンターテーブル。ツヤを出すために磨かれていたり、コーティングされているものが多いです。

修正前の状態ではテーブルの明暗は入っていますが、質感があまり出ていません。木材なのかそれとも別の素材なのかを描き込みます。

修正後

床面や天板面への映り込みは、まっすぐ垂直になるように描きます。床や天板に鏡が置かれている状態をイメージしましょう。

映り込みも距離が離れると減衰します。映り込んでいる部分から遠くになるほど薄くボカしていきます。

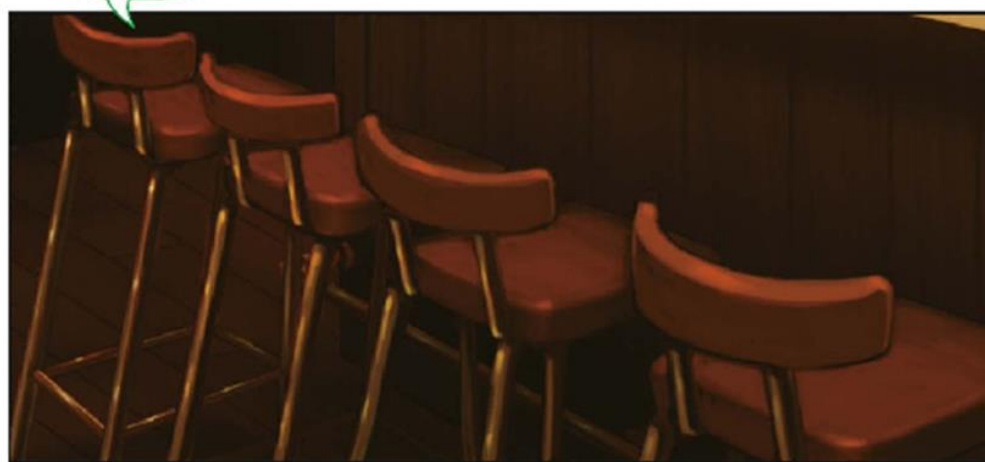
この例では映り込みを入れることで、ツヤのある質感を強調しました。ドアの一部などは薄く乗算モードのレイヤーで描いています。また、テーブルにあるガラスの小物（灰皿？）の映り込みをテーブルに少し描きました。灰皿がきちんとテーブルに置かれている状態に見えます。

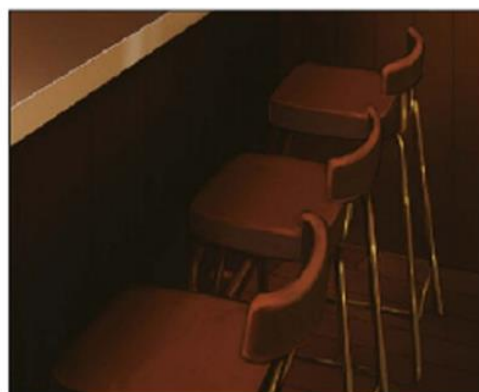
POINT4 連続する物の効率的な見せ方

修正前

背もたれと座面の明暗が同じ調子になっています。そのため、そこだけ見ると形が良く分からない状態です。

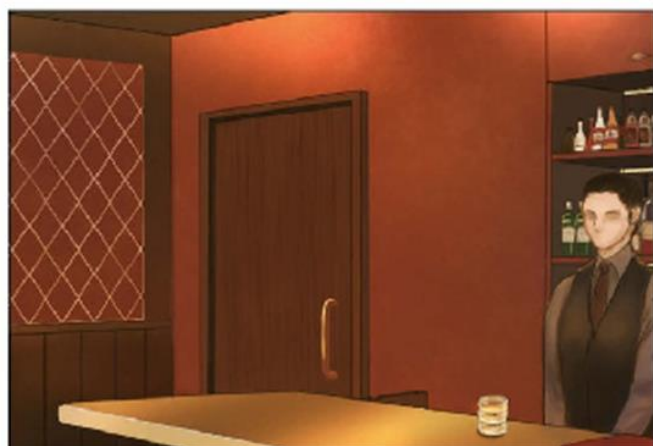
修正前のイスは、脚の部分まで全部はっきり見えてしまっています。これではより細かく描かなければいけません。今は金属部分のディテールなど描き込みが甘いままです。

修正後

金属の脚は、明暗の差をはっきり付けます。これで光沢感が表現できます。

手間と奥の差を付けるために、奥にある脚を暗くします。次に手前にある脚とイスの背もたれ部分を中心に明るく描き起こします。

画面の向かって右側にあるイスも、テーブル天板からの落ち影で、座面付近は暗くなるはずです。背もたれの上の面を一番明るくすることで、背もたれと座面部分の距離を表現しています。

暗い中に金属のハイライトを入れました。それでその部分を目立たせつつ質感を表現しています。

ポイントごとの解説

POINT5 帯状の明暗を入れて目線を誘導する

左奥のドアのあたりは、壁があるだけでのっぺりした印象です。これだと空間が寂しく見えてしまいます。

額入りの絵など物を追加するのも一つの方法です。しかし、壁の中央付近に帯状の明暗を入れることで、要素を足さなくても空間を埋められます。これはツヤや反射のある素材の表現として有効です。さらにこのような帯状の明暗で視線を中央に誘導できます。

このような明暗を帯状ハイライト＝帯ハイとも呼びます。

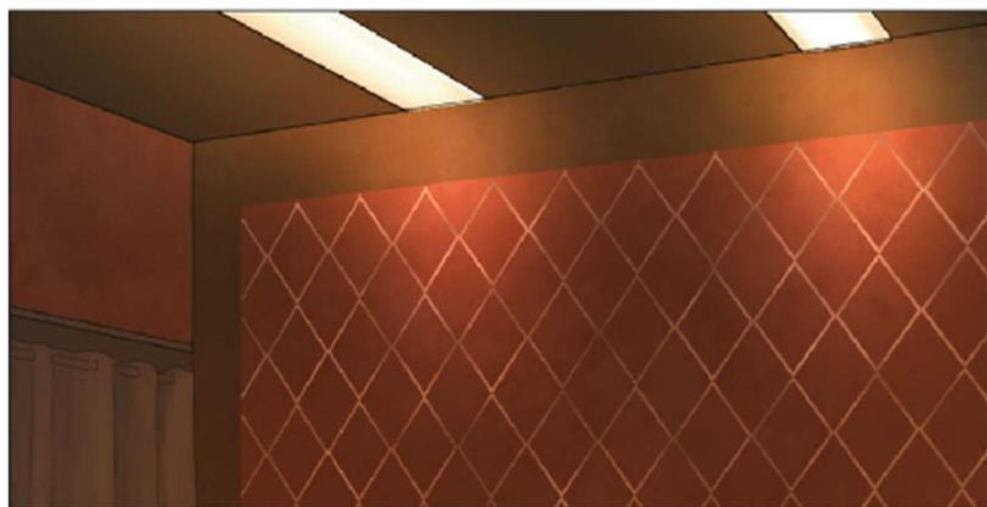
目線を誘導するためのハイライトは画面中央付近に入れましょう。

POINT6 影を描いて立体を起こすやり方

ドアの引手部分ですが、形や立体感がはっきりしていません。持ち手部分に手を入れる隙間がないように見えます。これは引手の影がドアに落ちていないのが原因です。

影を描くことにより、引手の立体感が出ます。ドアの枠にも影を入れ、より手前に見せます。

影は乗算モードのレイヤーを追加して入れましょう。

POINT7 光の反射で質感を見せる

天井の照明が壁に当たっている効果を入れているのはOKです。ただ、明るくなっている部分の境目があいまいです。そのため全体に光り方がぼんやりしています。天井照明も発光の感じが少し弱く、光源の印象が出ていません。

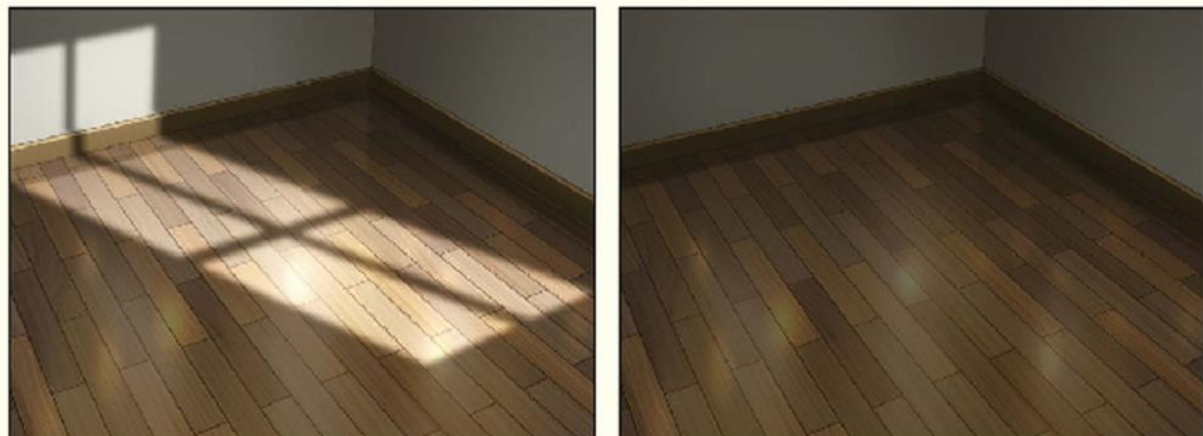
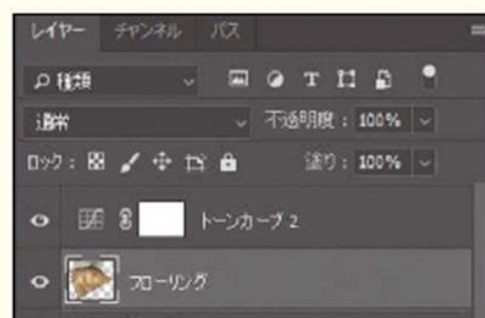
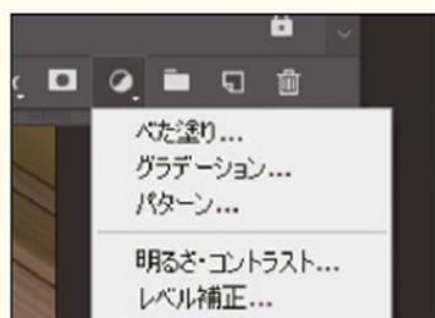
壁に当たっている光は、スポットライトのように境目を明確にしました。これだけでも光の方向が明確になります。また、その光が壁の模様に当たって反射しているように見せることで、質感を強調しています。

光の色によって全体の雰囲気が変わります。この例では黄色からオレンジの光にしています。全体に高級感と温かみを感じさせます。

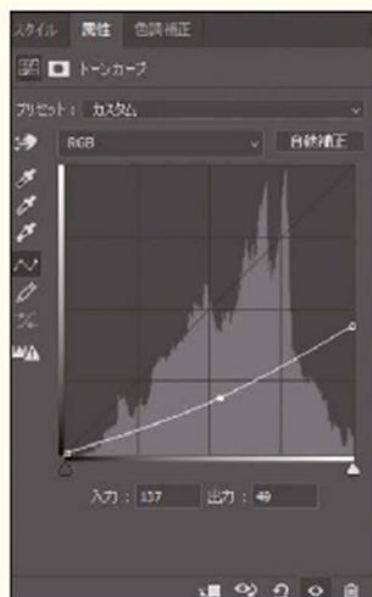
光の効果は様々なレイヤー合成モードを利用して入れています。また、光の境目は調整レイヤーとレイヤーマスクを利用して入れています。

調整レイヤーとレイヤーマスクを使った明暗の調整方法は60ページ~を確認してください。

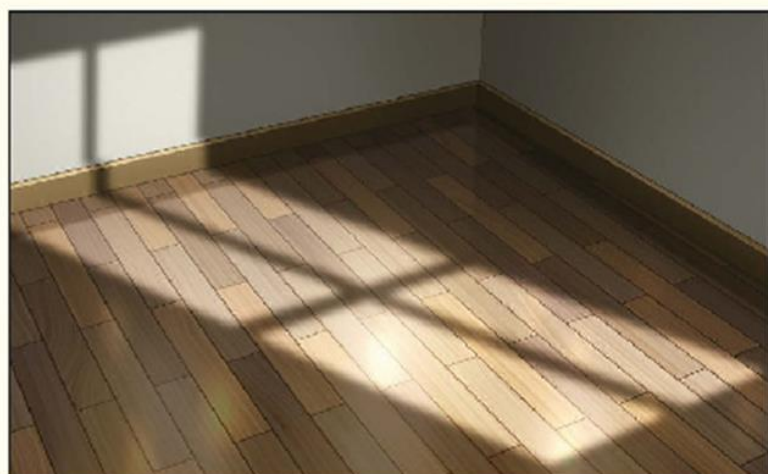
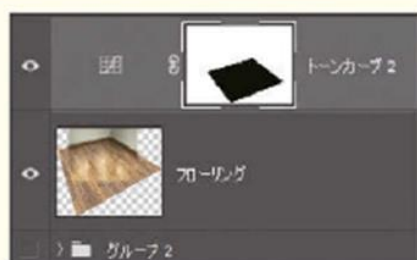
Check! 調整レイヤーを使った光と影の入れ方

光源から出ている光の効果や影の形を描く時には、そのままレイヤーを追加して描くのではなく、調整レイヤーとレイヤーマスクを組み合わせて使用すると良いでしょう。

このようなフローリングのイラストに、調整レイヤーを使って窓から差す光を入れる方法を紹介します。

調整レイヤーを追加する

調整レイヤーは色合いを変更する色調補正の機能をレイヤーとして管理できます。

Photoshop ではレイヤーパネルのボタンから追加できます。この例では「トーンカーブ」の調整レイヤーを追加しています。

追加した調整レイヤーは、属性パネルから設定を変更できます。トーンカーブの調整レイヤーでは、曲線グラフの変更で、色合いや明暗を変えられます。グラフの一番右上を半分程度下げることで、全体が暗くなります。

レイヤーマスクを使って明暗を調整する

調整レイヤーを使って全体を暗くしましたが、一部分だけ効果を変更したい時は、調整レイヤーについているレイヤーマスクを使います。選択範囲を作成します。調整レイヤーについているレイヤーマスクを黒く塗ることで、その部分だけマスキングされて、調整レイヤーの効果が非表示になります。

窓の形の選択範囲を作成し、調整レイヤーのレイヤーマスクをマスキングすれば、このように窓の形で光が当たっているように見せられます。

さらに光の色合いを追加するには、ハードライトやビビッドライトモードのレイヤーを使って表現すると良いでしょう。

焦点の変化で画面を作る

修正前

廃墟をテーマに制作されたイラストです。右に描かれたキャラクターが構図の中心になっています。左側の柱と右側の人物が対になっており、奥行き感がうまく表現できています。かなり強い影が印象的ですが、光の印象が弱く、全体の雰囲気がまとまっていないように感じます。

影はかなり強く出ているのですが、その割に手前の柵や柱部分の明暗が弱く、立体感に乏しい箇所が多いです。また、手前側と奥側で色合いやディテールにあまり差がないので焦点を絞り切れていないように感じました。

主な添削ポイント

❶ 奥の影と比べて手前の柵や柱部分の明暗が弱く、立体感がはっきりしていない

❷ 構図の手前と奥で色合いやディテールの差が弱く、焦点が絞り切れていない

❸ 手前の芝が、素材のコピー・ペーストに見える

修正後

光の色合いや立体感を中心に加筆修正を行いました。キャラクター中心の構図なので、背景部分は大胆にぼかして構図の焦点を絞っています。ぼかしているためあまり目立っていませんが、左側の芝生部分は描き直しています。

大きく印象を変えているのは光の色合いを追加しているためです。基の画像だと影の色が少し暗い黒になり過ぎていました。そこで、青色を足して光の色合いと空気感を強調しています。色合いを青系にすることで全体の印象を統一しました。人物に少し異なる色合いの光を入れることでアクセントにします。

主な修正ポイント

❶ 手前の柵、柱部分の影を強くし、立体感を強調する

❷ 光の色合いに青色を足し、空気感を出す

❸ 奥の色を淡めにしつつぼかすことで、距離感を出し、人物に焦点を絞る

POINT1 明暗差を付けると高低差が出る

柵部分の明暗はしっかりしています。一方で、柵の土台部分や、手前の階段（段差）などがあいまいになっています。

強い光を受けている部分を階段の上面だけに統一。側面は一段暗くして明暗を調整しました。

このように角を出すことで立体を分かりやすくします。

昼の太陽光は空から降り注ぐので、上の面が一番明るくなります。

修正後

柱も同様に調整しています。

正面と側面の色合いの差がこれくらい強いのであれば、上の面と正面もしっかり明暗差を付けましょう。

角の部分にひび割れや欠けた部分を作るのも一考。それでディテールを目立たせるのも有効です。

POINT2 影を描いて空間を作る

欄部分も床には強い影が入っています。しかし、欄の手すり部分から支柱へ落ちる影が入っておらず、凹凸感がありません。

支柱の上部へ影を入れました。これでどちらが手前にあるのかがはっきりします。

影は乗算モードのレイヤーを追加して描き加えましょう。

このような出っ張っている部分からの影を「落ち影」と言います。

柱と欄の接合部分も、影が入っていません。そのため空間や位置関係がよく分かりません。

影は立体感を把握するためにとても重要な要素です。

一つ影を入れたら、同様の構造で他の部分に影がないのが、とても不自然に見えてしまいます。

影を描き込むことで手すりの下の空間が見せられます。

POINT3 芝生の描き方

修正前

Photoshopなどにある草の形のブラシを使って描くとこのようになりがちです。

画面左側の芝生は、時間をかけて細かく描いています。ですが、細か過ぎて手前と奥の差が出ていません。また草に大小や強弱がないので単調な印象です。

修正後

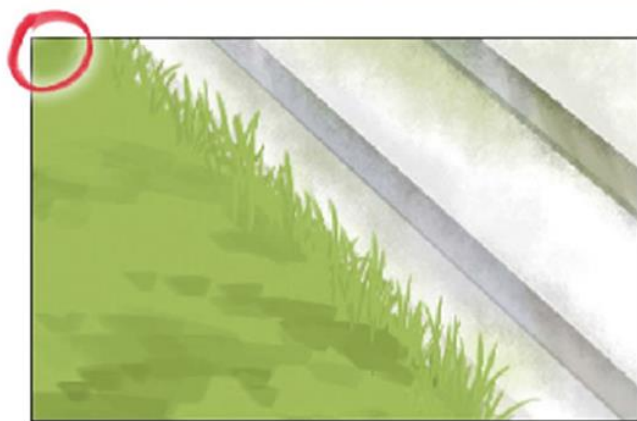
草部分を全て同じ密度や調子で描くと壁のように見えやすいです。

手前側は、より明暗の段階を増やします。奥に行くほど明暗差を弱くします。それに沿って描き込みの密度も変えています。こうすることで奥行きの差が付きます。草もコピー感を出さないように向きや長さをランダムに変えると、より自然に見せられます。

①下地を作る

草や樹木の葉などでは明暗の下地をうまく作れることがポイントになります。

ぼかし過ぎず、色の境目が残るように明暗の段階を入れていきます。

　このような草のまとまりは１本ずつ描いていっても密度を上げるのにかなり時間がかかります。まずは芝を描くための下地を作りましょう。下地では色の明暗を大まかに入れておきます。

②草のシルエットを描く

　草と石材の境目に草のシルエットを描きます。
　フチがぼけないブラシの形を使いましょう。しっかりと草の形を描いていきます。

草の形そのもののブラシよりは、三角形や四角形のような角があるブラシを使用します。そのほうが描きやすいです。

　このように草と草の間に隙間ができてしまうのはNGです。密度がなくスカスカに見えます。

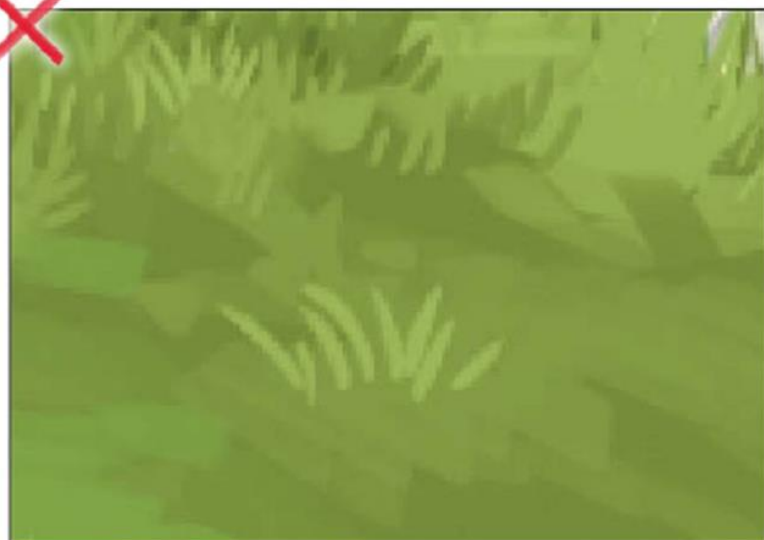
下地の緑が見えないように注意しましょう。

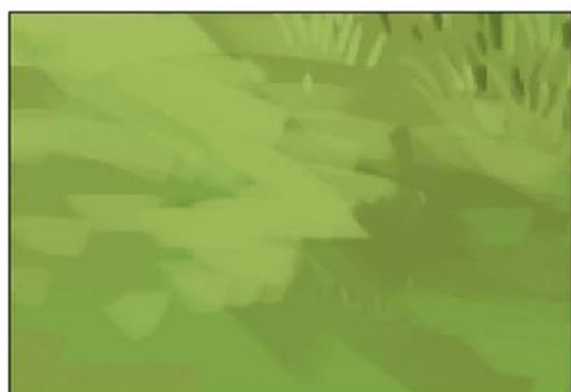
ポイントごとの解説

③明暗の差を使った草の描き込み

下地で入れた色の明暗をスポイトツールで取ります。その色で草の形を描き足していきます。

下地の色を生かして草を描き足す感覚です。

奥から手前に色合いの異なる草の形を描きます。そうして、草のまとまりを多層的に見せていきます。

このように色合いの異なる場所に草を描いても周辺と合いません。画面で浮いて見えます。

浮いてしまった草を隠すためにさらに密度を上げていく人も多いです。それではせっかくの下地の意味がなくなってしまいます。

下地にある明暗の境目を利用して草を描き延ばすと良いです。

下地で色の差がないとうまく描けません。また色の明暗はグラデーションにしません。そのほうがきれいに描けます。

草の形は下から上に先端が細くなるように描いていきます。草も一方向だけでなく中央から放射上に広がるように描き進めます。

草の中心から外方向に広がっていくようにイメージしましょう。

④花の要素を描く

イラストは白い花で統一されています。ですが、少し色合いを変えたほうがより自然に見えます。

花はシルエットとして形だけ描いています。花びらの枚数は統一していますが、コピー感が出ないように形をずらして描きました。

遠くにある花は少し薄く、小さめに描いています。そうすることで距離の差が付きます。

POINT4 光の効果で色の調子をまとめる

光の効果を入れずに先にベースの状態を作っておきます。そうすることで、後で上からレイヤーを追加して様々な色合いに調整ができます。

影や明暗を加筆して立体感を描き直した状態です。これでも十分なのですが、仕上げとしてもうひと手間入れて光の効果を調整します。

青系の光で統一するとシャープでさわやかな印象になります。

全体に青い光の効果を入れて雰囲気を統一しました。
手前側（画面右）はコントラストが強く、奥（画面左上）が光の中で淡くなっているように見せます。
そうして、より距離感を表現しています。

奥の床にあるアーチ状の影は、このイラストで特に印象的な部分です。しかし、全体に暗くつぶれ過ぎています。上から青い光を入れて明暗を付けました。

影の色合いを変える

影の色がどの部分でもおおむね同じ色合いになっています。

青緑系や紫系の色を足して、影の中にも色を入れます。これで光の色合いにも幅を持たせられます。

光の色幅を取るのは、より美しく見せる演出的な意味合いが強いです。写実的な効果とは別です。

暗い影の中に色を足すには、レイヤーの合成モードをうまく使います。
このような暗い影の部分に明るく色を乗せるには、ビビッドライトモードやハードライトモードのレイヤーを追加して上から色を塗ると良いでしょう。

中心となるモチーフをより強調する

強い光が反射して滲んで見える状態は、周りが暗くないと効果的に見えません。

このイラストでは人物の背後に建物の影があります。光の滲みを効果的に入れることができています。

覆い焼きリニア（加算）の合成モードのレイヤーを追加し、人物の光だけ少し紫色に変えました。周りとは色合いを変えて、画面のアクセントにしています。

周辺の光の効果を強くしたので、相対的に人物部分の印象が弱くなりました。そこで、周りに合わせて人物にも光の効果を入れて、より目立たせています。

POINT5 部分的なぼかしが絵の焦点を作る

最後の仕上げとして、奥側を大きくぼかします。これで人物に焦点を絞った構図に変更します。背景のみのイラストだとこのようなぼかし表現はNGです。一方で、キャラクター中心のイラストでは有効な処理の一つです。

メインとなるモチーフ(この例では右側の人物)はぼかさず、そこから離れるほどぼかしています。画像をぼかす手法はいくつかあります。PhotoshopやCLIP STUDIO PAINTではフィルター処理でぼかす方法が一般的です。

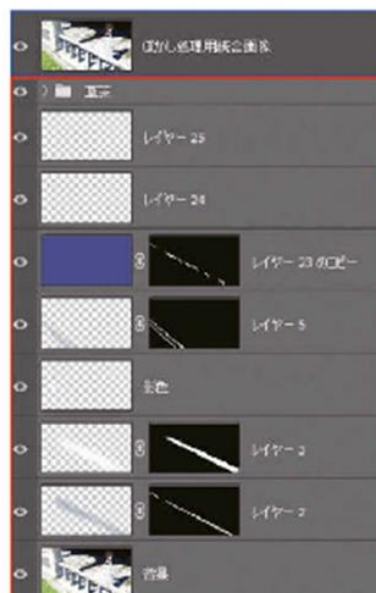
"メインとなる人物にピントを合わせて周辺をぼかす"。これは写真を撮る時によく使われる手法です。

ぼかしのメリットの一つに背景の描き込みを抑える、描き込まなくてもそれらしく見せられる、というのがあります。

CLIP STUDIO PAINTではぼかしツールで直接ぼかす方法もあります。これは、調整が難しいのが難点です。

ぼかし方の手順（Photoshop）

イラストにぼけ表現を追加する方法を Photoshop のケースで紹介します。

①ぼかし用のレイヤーを用意する

ぼかしを行うにはフィルター処理をかけます。ところが、Photoshop のフィルター効果の処理は 1 レイヤー 1 枚に対してのみ有効です。

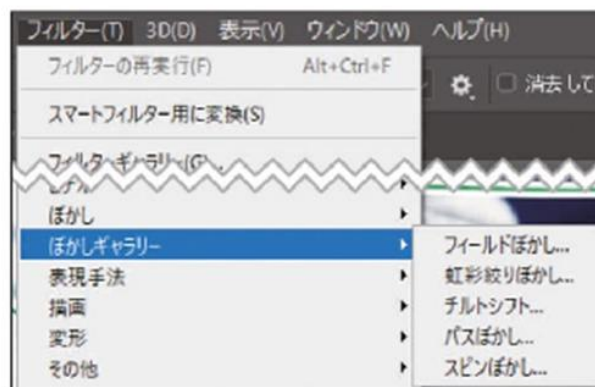
そのため、まずは描いたレイヤーを複製します。その上で、1 枚のレイヤーとして結合します。

②スマートフィルター用に変換する

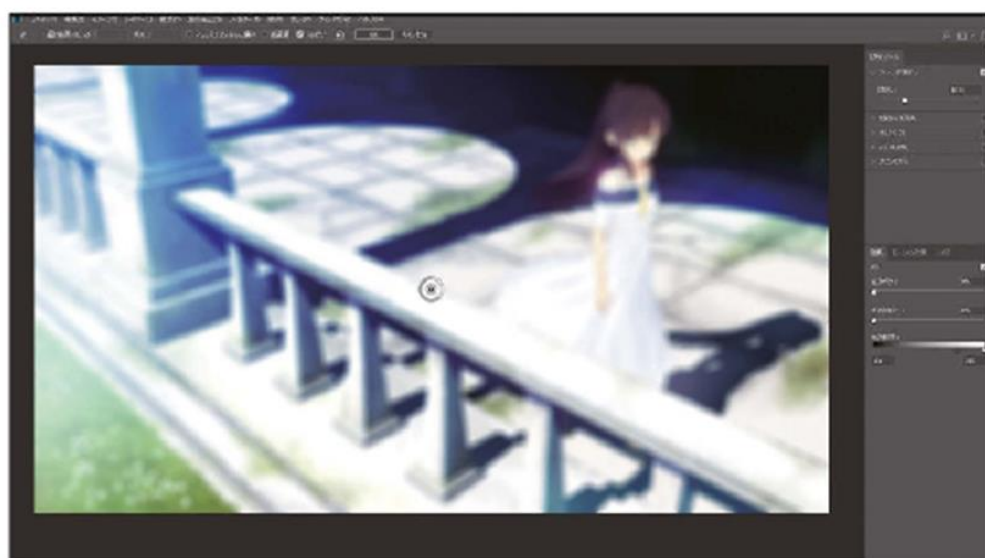
"複製した上で 1 枚に結合したレイヤー" を「スマートフィルター用に変換」しておきます。こうすると、フィルター効果を後で再編集できます（75 ページ下）。

再編集の必要がない場合は、この手順は不要です。

③フィルターメニューから「フィールドぼかし」を選択する

フィルターによるぼかしは他にもいろいろな種類があります。

フィルターメニューからぼかしギャラリーへ進み「フィールドぼかし」を選択します。

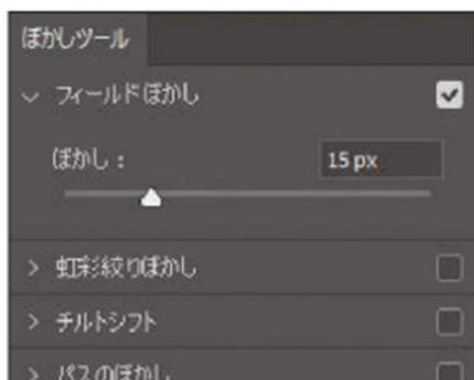
全体をぼかす「ぼかし（ガウス）」などもよく使います。

④フィールドぼかしの利用

「フィールドぼかし」を選択すると、専用の画面表示に切り替わります。フィールドぼかしはキャンバス上でピンを配置して設定できます。これでどの部分をぼかすのかを決めます。

ぼかしギャラリーの画面上では M キーを押すことでぼけの表示範囲をマスクとして確認できます。

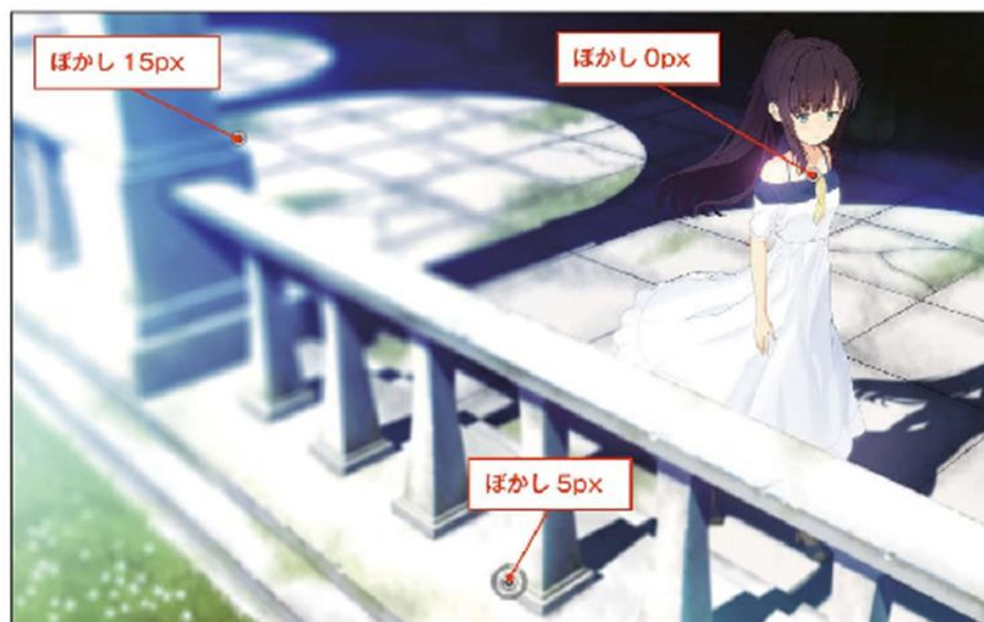
ぼかしピンを削除したい時はピンをクリックで選択した後に DEL キーを押してください。

ぼかしツール
フィールドぼかし
ぼかし：15 px
虹彩絞りぼかし
チルトシフト
パスのぼかし

キャンバス中央に表示されているピンを左側に移動させて、ぼかしを 15px に設定しました。この状態ではピンは 1 つしかないため、画面全体が 15px の範囲でぼけた状態になります。

ピンは複数配置できます。右側の人物付近に新たにピンを追加し、このピンのぼかしを 0px にすると、この部分はぼけないように設定できるのです。

複数のピンの間はぼかしのグラデーションで表現されます。

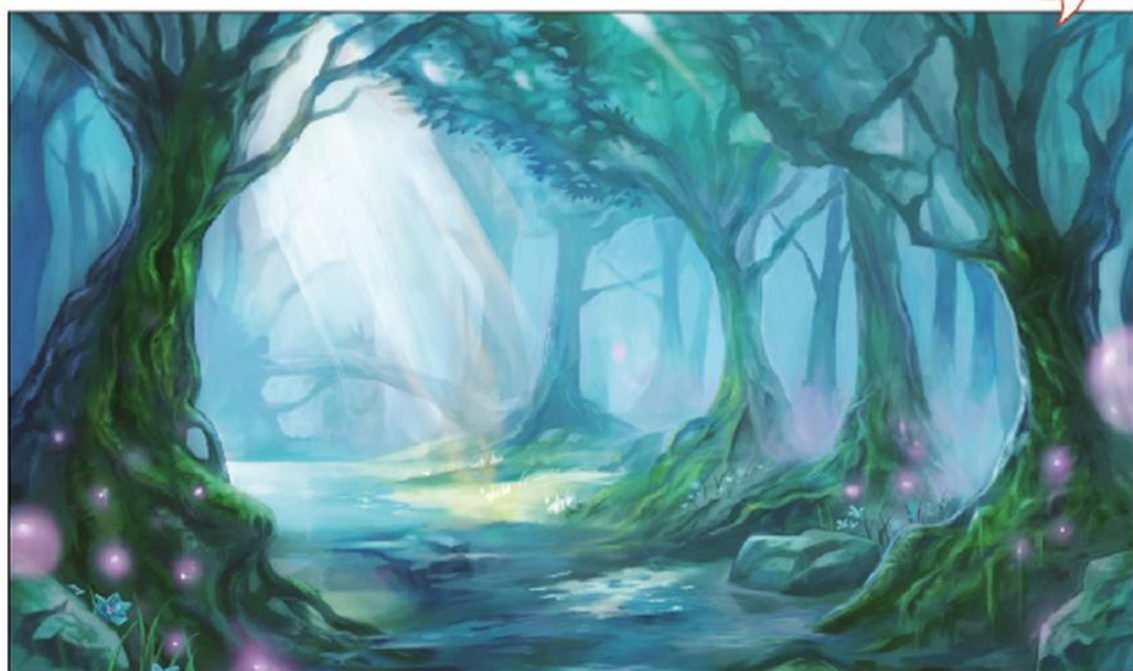
ぼかし 15px
ぼかし 0px
ぼかし 5px

ピンを配置し過ぎると全体は不自然なぼけ感になります。手前・中間・遠距離の３つ程度の設定が良いです。

このように３つほどピンを追加し、それぞれにぼけ幅を変更しています。ボケの効果を自然に調整できました。

Check!

②でスマートフィルター用に変換を行っておくと、スマートオブジェクトレイヤーに変換されます。この状態ではフィルターの効果がスマートフィルターという状態になります。再編集や有効無効の切り替えができます。

幻想的な森を描き込んでリアルに

修正前

幻想的な森をテーマに制作したイラストです。奥の光の効果が印象的で、幻想的な雰囲気はよく出ています。ぱっと見る限りではこれだけできていれば十分です。でも、よく確認するとディテールで甘いところが多く、完成度はまだまだです。

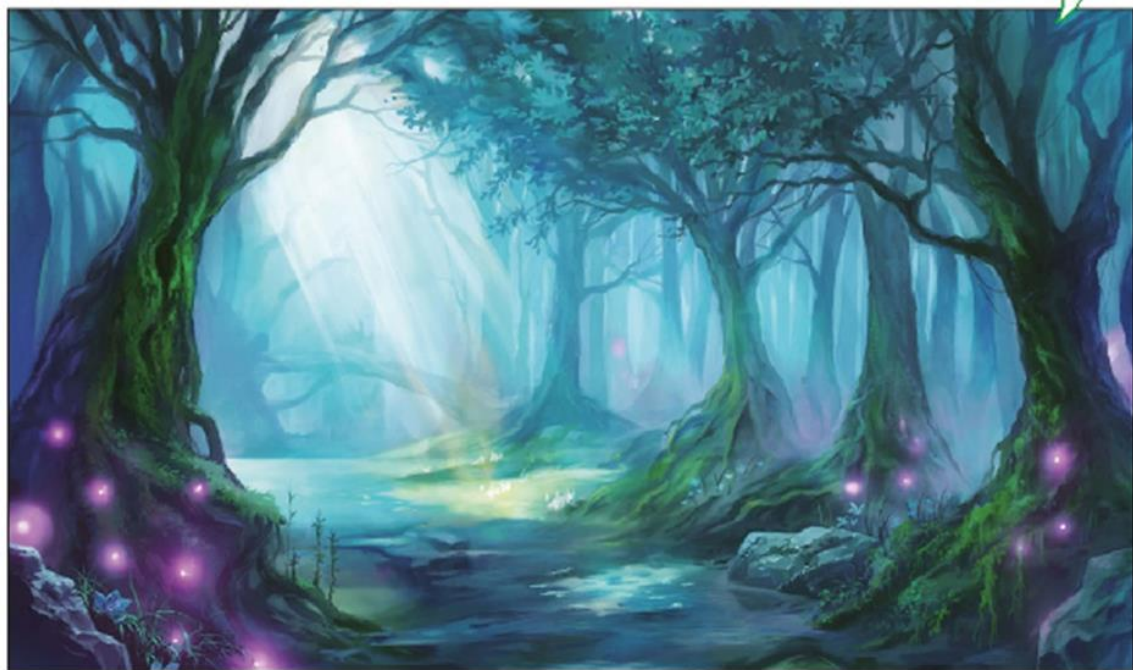
気になったところを添削しました。特に樹木の描き込みが甘いです。樹葉もしっかり描けていません。樹木と樹木の間の隙間でべた塗りが多く、森の奥行きが見えてきません。さらに手前左右にある樹木と、奥の樹木の色があいまいです。距離感が出ていないところがあります。

主な添削ポイント

❶ 全体に描き込みが不足。特に樹木の描き込みが甘く、葉の形がしっかり描けていない

❷ 樹木の間の隙間がベタ塗りになっていて、森の奥行きが出ていない

❸ 樹木の形が曲線的でフニャフニャに見える

修正後

加筆修正した状態です。シルエットで樹木の幹を奥に描き足しました。これで森が奥にも続く様子を見せています。また手前の樹木は、より暗い色ではっきりと形を見せます。こうして、手前と奥との差を印象づけます。

樹木に生えた葉のまとまりを大きく描き足しました。奥のほうの葉はシルエットで表現。手前側は立体感が出るようにディテールを描き込んでいます。　手前左右の樹木を暗めにしました。それに伴い、その周辺で浮遊している紫の光を強くして目立つようにしています。

主な修正ポイント

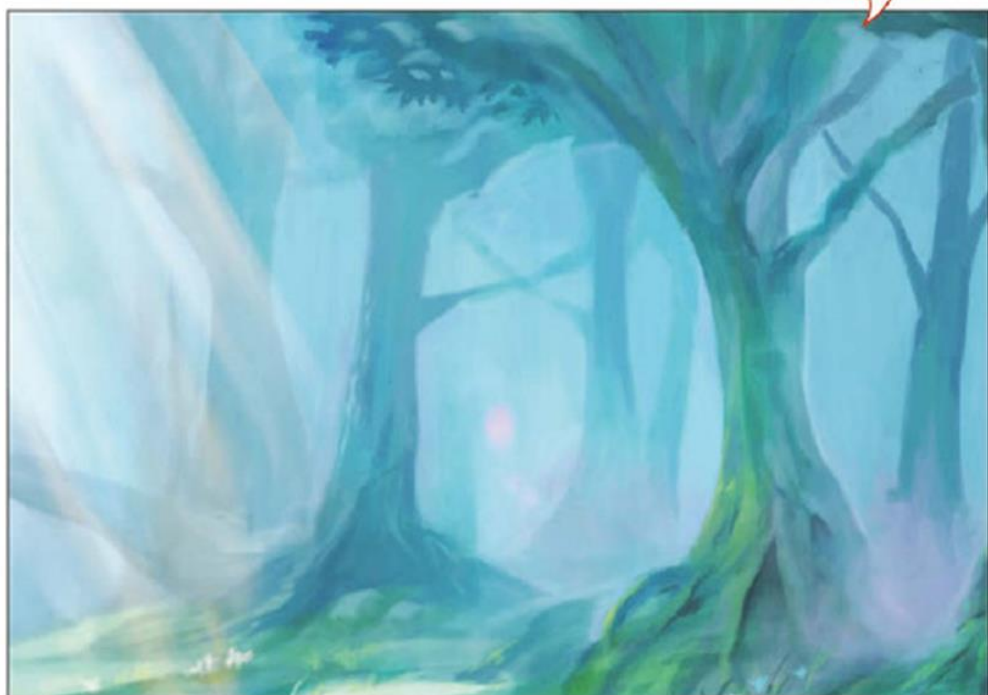
❶ 全体的な描き込みの追加

❷ 奥に樹木のシルエットを描き足して奥行きを出す

❸ 手前の樹木を暗めにして、浮遊している紫の光をより目立つように修正

ポイントごとの解説

POINT1 シルエットで奥行きを作る

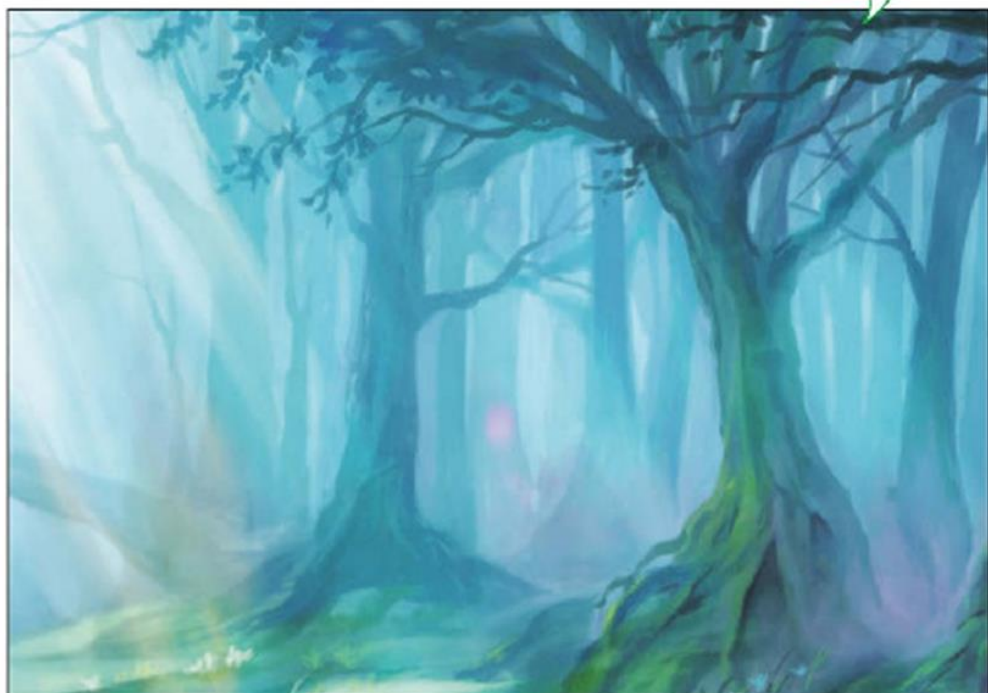
修正前

空間の広さを見せます。そのためには、奥にもなんとなく物があるように見せることが重要です。修正前でもそのようには見えますが、靄がかった状態で不明瞭です。

修正後

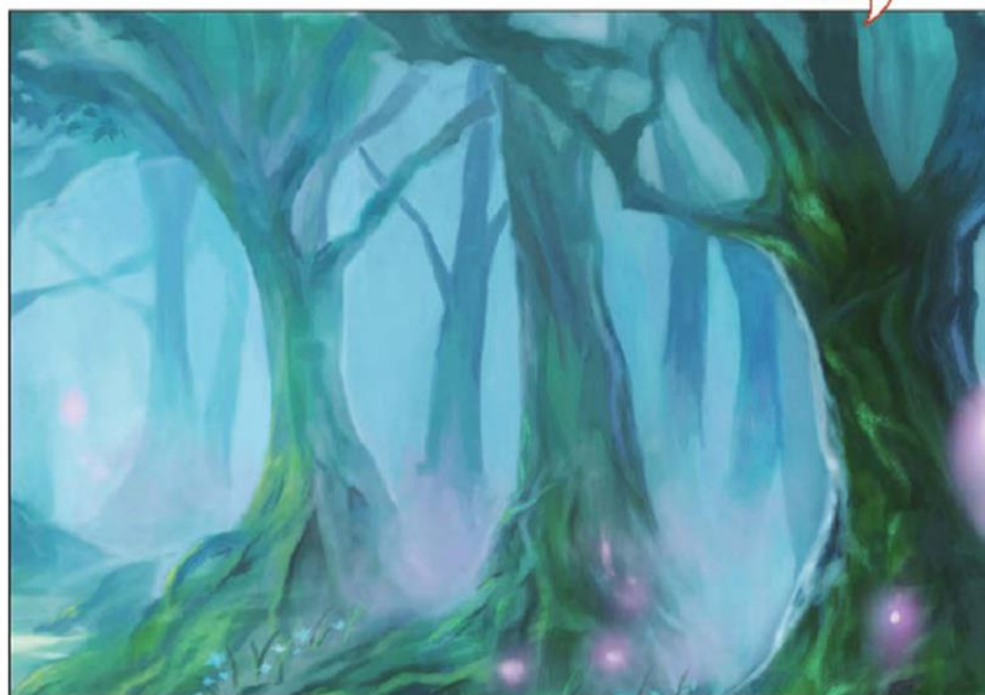
幹から延びる枝のディテールも少ないです。併せて描き足して密度を上げます。

奥の幹に立体感を描き足してしまうと、どんどん手前にある幹に見えてしまいます。

奥の空間を明るく描くのは、日中や夕方の状況限定です。

夜は奥のほうをより暗く描きましょう。

幹と幹の間の隙間を明るく描きました。基にある色を残して幹が奥にもあるように見せています。奥にある幹はシルエットで形を出すくらいで十分です。
手前に進むにつれて幹表面のディテールや立体感を明暗で入れていきます。

POINT2 配置のバランスを変える

右手前側にある３本の樹木が、ほとんど等間隔です。さらに同じような向きに並んでいます。枝の広がりも同じような角度になっており、これだと人工的な印象になってしまいます。

意識しないと同じ形の、物を等間隔で描いてしまいます。注意が必要です。

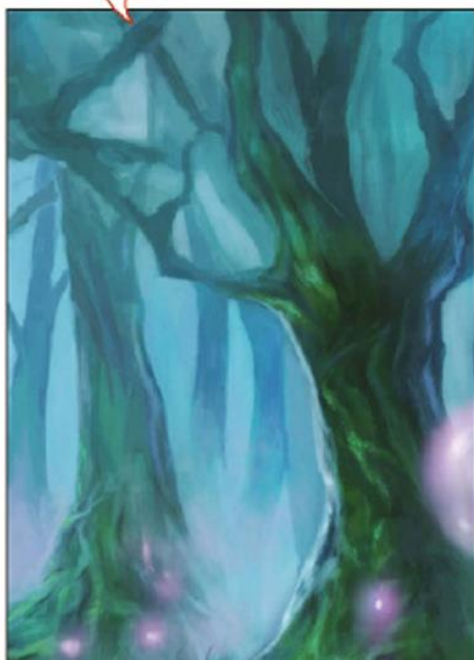
３つの樹木はそれぞれ遠い・中間・手前の距離感です。修正前はディテールと明暗の差が弱いのです。それも並んで見える原因のひとつです。

左右の樹木の位置は変更せず、真ん中の樹木を少しだけ描き変えています。少し形を変えたり、左右の間隔を動かすだけでも印象を変更できます。

中央の樹木だけを少し幹の角度を変更しています。これだけでもバランスを変えるには十分です。

さらに奥の樹木を追加しています。これより自然に見えるようになります。

POINT3 樹木の描き込みにも法則がある

修正前

樹木を描く時には、幹から延びる枝の細部を増やしていくことが必要です。これではまだ足りません。

修正後

枝を増やしてディテールを追加しました。枝は先端に行くほど細くなります。シルエットで見せたほうが効果的です。

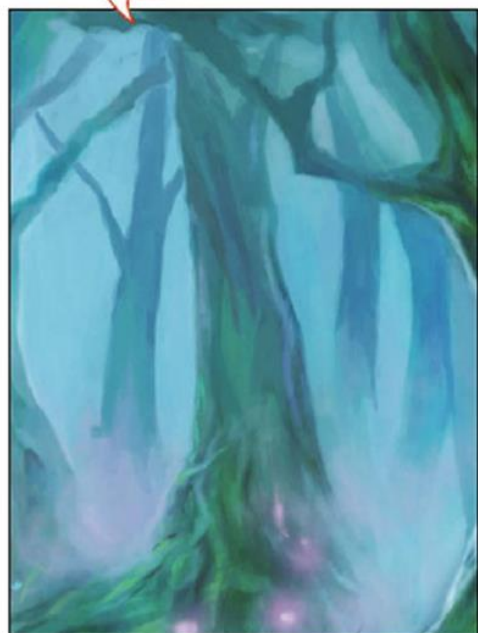
樹木は全体のシルエットで輪郭を見せましょう。その上で幹表面の情報を描き込みます。遠くにある樹木の幹のディテールは不要です。

左側の幹は凸凹感が出ていて良いですが、上のほうが少し太くなっています。これでは２本の幹がくっついているように見えます。

幹から分かれる枝を描き足しました。枝が出るところも上方向だけでなく、横へ伸ばしたり変化を付けてあげましょう。

樹木の枝は基本的に幹に近いほうが太く、先端に行くほど細くなります。

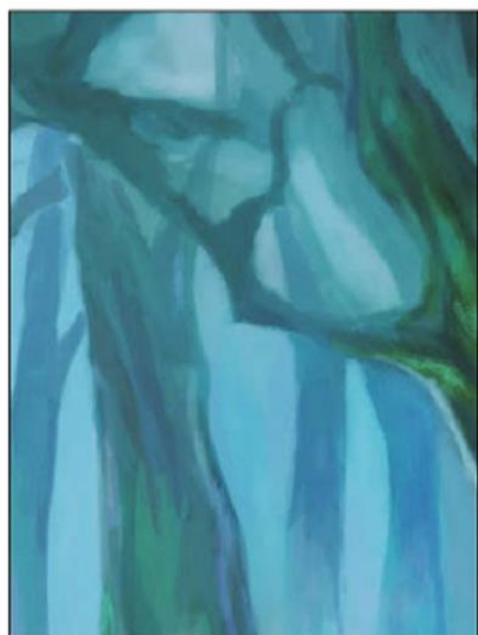
POINT4 樹木の幹は「ねじれ」を意識する

修正前

樹木の根のほうは複雑な形状をしています。でも、幹は流れが単純になっています。

修正後

樹木は少しずつねじれながら成長していきます。多少オーバー気味に描くことで幻想的なイメージが出ます。

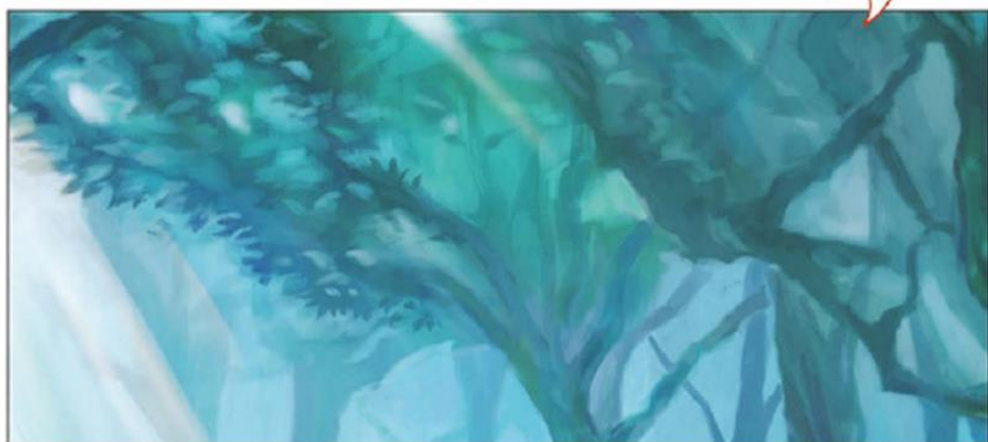
より怪しい雰囲気の森にするのであれば、いびつな形に。ねじれた雰囲気を強調します。

POINT5 色の濃淡で距離感を見せる

手前の枝と奥の幹を比較すると、あまり色合いの差がありません。そのため、どちらが手前なのかはっきりしません。

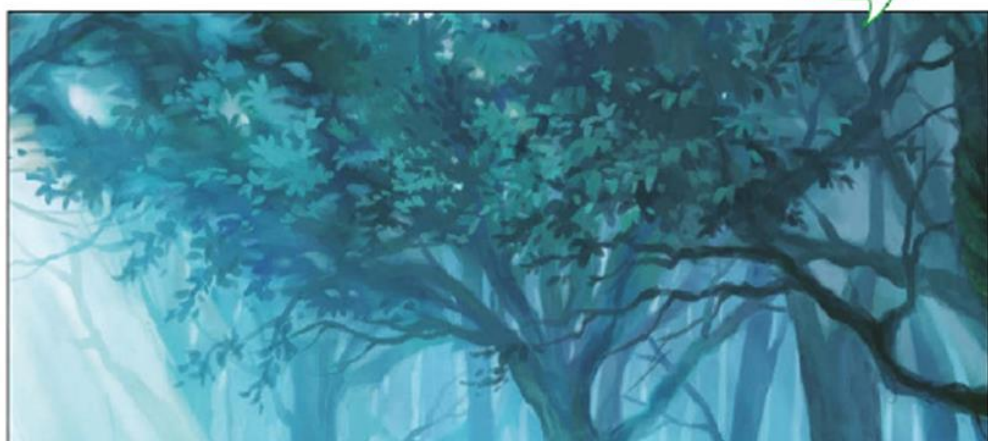
重なっている枝や幹は、明暗の差をしっかり付けて距離感を出します。暗い色の枝がより手前に見えるはずです。

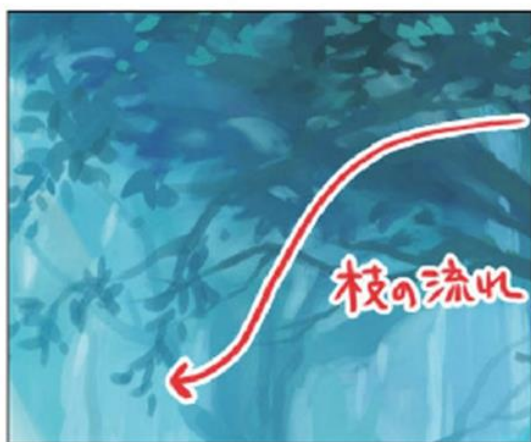
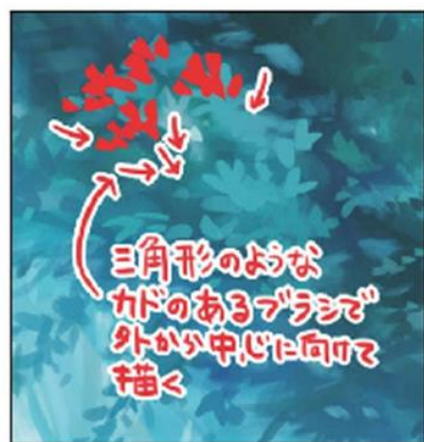
このケースでは手前を暗くして奥との差を付けていますが、夜のシーンなどで奥が暗い場合は、手前を明るくして差を付けるようにします。

POINT6 形状に沿ったツールを探す

修正前

葉を１枚ずつ全部描こうとすると、大変時間がかかります。加えて、描き込み過ぎてしまいます。

それを避けるためには、先に大まかな明暗を入れます。そこから葉先の形をまとまりとして描いていきましょう。

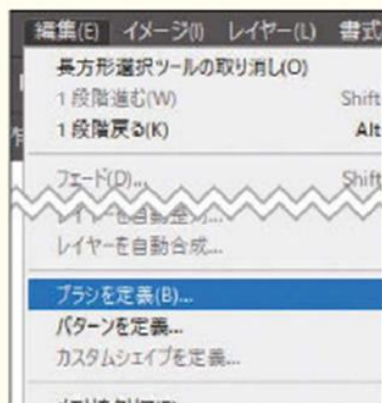
修正後

丸いブラシだと葉先も丸くなってしまいます。また、フチがボケたブラシでは、葉のシルエットがあいまいになってしまうので NG です。

葉の描き込みには丸い形のブラシ（ソフト円ブラシなど）は使わないほうが良いです。葉先の形を表現しやすいカドのあるブラシを用意して描画しています。

葉がどのように枝に付いているか、流れを考えて描きましょう。枝は中心の幹から外に広がり、重みで下方向に垂れ下がってから少し上に向いています。この流れに沿って葉の形を描きます。

葉を描く時は三角形のブラシを使い、外側から中心（枝のあるほう）に向けてペンを動かして描いています。

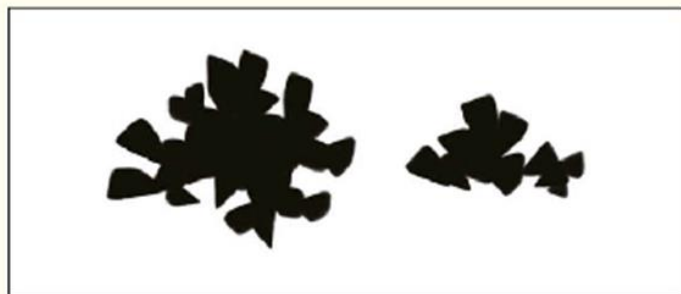
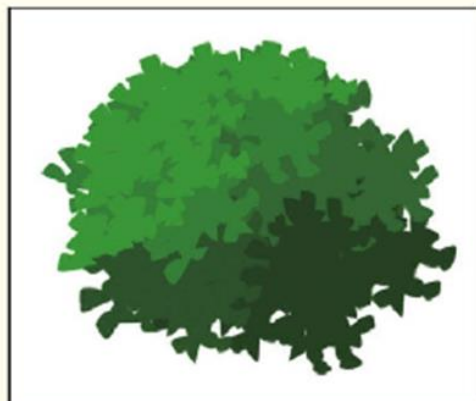
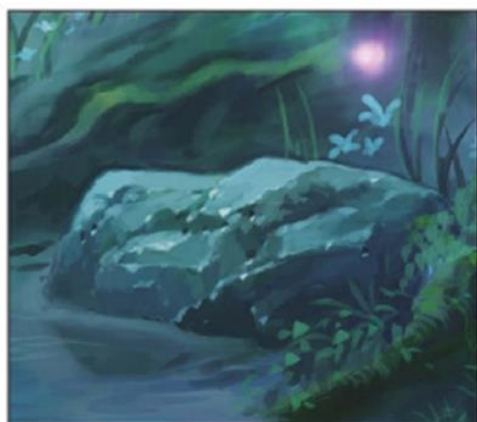
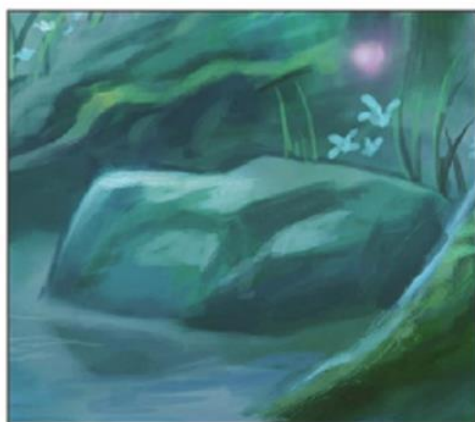
Photoshop や CLIP STUDIO PAINT には三角形の形のブラシは初期設定で入っていません。自分で形を作成し、登録して利用することになります。

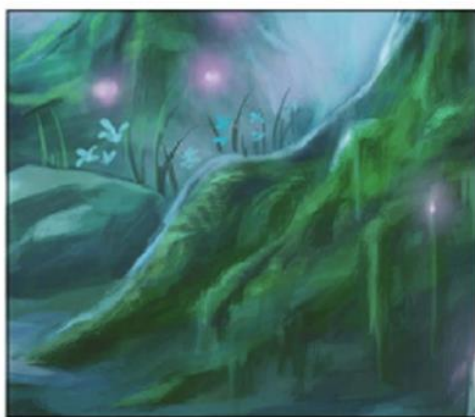
Check! 用途に合わせてブラシを作成する

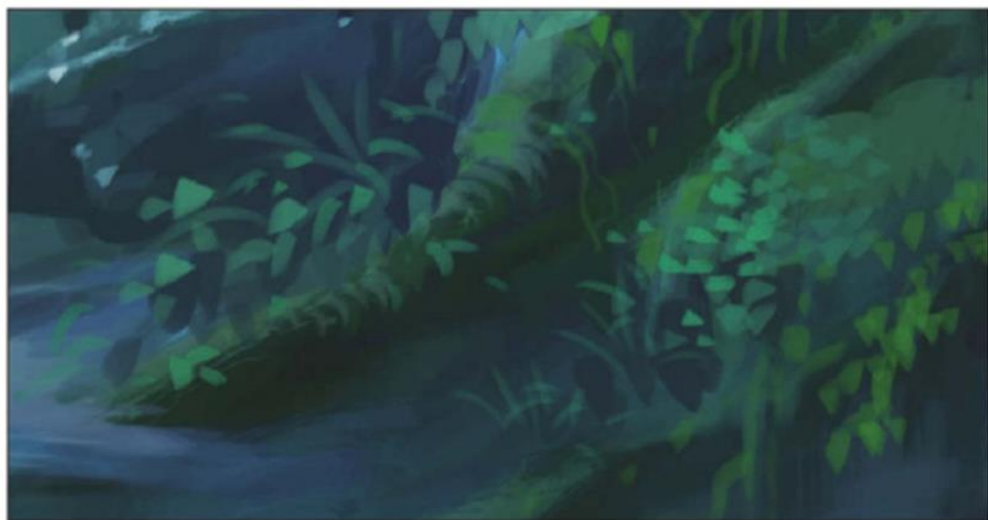
葉先を描く例で説明しているように、描きたいものに合わせてブラシの形を描き、登録して利用することが必要です。Photoshop でブラシの形状を登録して利用する方法を紹介します。

まず、作りたいブラシの形を黒で描きます。

黒く描いた形を選択し、「編集」メニューから「ブラシを定義」を選択します。

定義したブラシの形が、ブラシツールで選択できるようになります。

新しく作成したブラシは、何も設定が入っていないので、筆圧などが有効になっていません。「ブラシ設定」パネルからブラシの設定を行ってください。

一つのブラシを作成したら、それを使ってさらに形状を描くことでブラシのバリエーションが増やせます。例えば上図のような形状を描き、ブラシとして登録すると、葉のまとまりが手早く描けます（右図）。

POINT7 ディテールの描き込みで完成度アップ！

石の面をぼかしつつ、グラデーションで描くと丸い石に見えます。

石などのディテールを描き足しています。修正前はツルッとした質感に見るので、面を直線的に描き直しました。樹葉の描写で使った三角形のブラシは、岩の表面や、角の凸凹の描画にも有効です.

コケのように幹の表面を覆う植物です。これは、根が垂れ下がっている状態を線で描いておくと良い雰囲気になります。

樹木の根の付近は草が生い茂る様子を描いています。ただし、これもまだ描き込み不足です。草の根や葉が生えているように、上から明るい色で描き足しています。

暗い色から徐々に明るい色で葉先を描いていくとボリューム感が出ます。

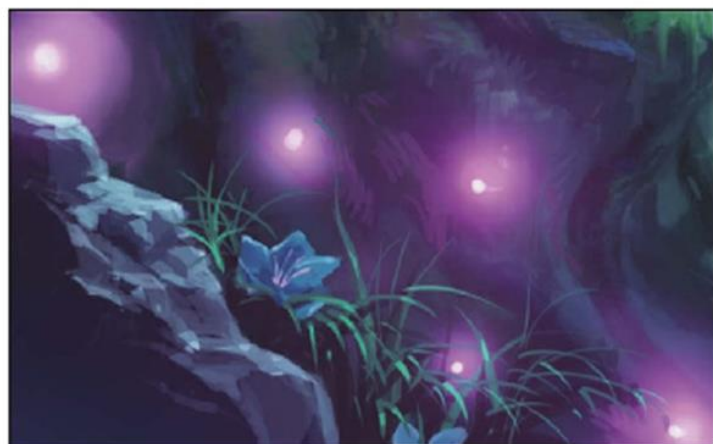
これくらいの大きさの葉であれば、１枚の葉の中で明暗のトーンを入れる必要はありません。画面がうるさくなり過ぎるためです。

木の根の部分に生えている草葉も、三角形のブラシで葉先を１枚ずつ描いています。穂の長い草と短めの葉先の描き分けに注意しましょう。

POINT8 手前の物はコントラストを上げる

左側の岩は、画面で一番手前にあるものです。この状態だとメリハリが弱くて岩と樹木の差がよく分かりません。

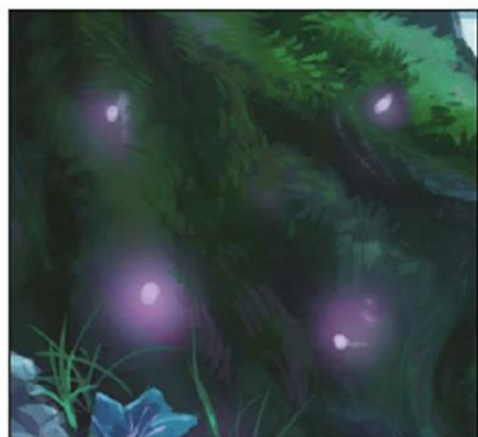
植物の葉先を描いていますが、これも数が少なくてちょっと寂しい印象になっています。

草や葉は密度が少ないと貧相な印象になりがちです。
もっと大胆にはっきり描くことを意識すると良いです。

手前の物は、より明暗差を大きく付けてコントラストを上げたほうが良いです。

植物の葉も明暗差をしっかり付けて密度を増やします。これで見栄えが良くなります。

逆に奥にあるものは明暗差を弱くして調整しましょう。

POINT9 光の効果

光の効果は鮮やかな色で強い発色になるように入れます。通常モードやスクリーンモードでは色がくすんでしまいがちです。

光の効果はレイヤーの合成モードを変更することで、より効果的に見せられます。

光源の中心となる一番強い部分は覆い焼きカラーモードで塗り、グロー効果を付けています。ボヤッと光っているように見せるには、ハードライトやソフトライトモードを使うと良いでしょう。

覆い焼きカラー/ハイライト
フレア効果 ハードライト
フレア効果 ソフトライト

覆い焼きカラーモードは、はじめに100%の黒で塗りつぶしておきます。すると、グロー効果がはっきり出ます。

添削 6

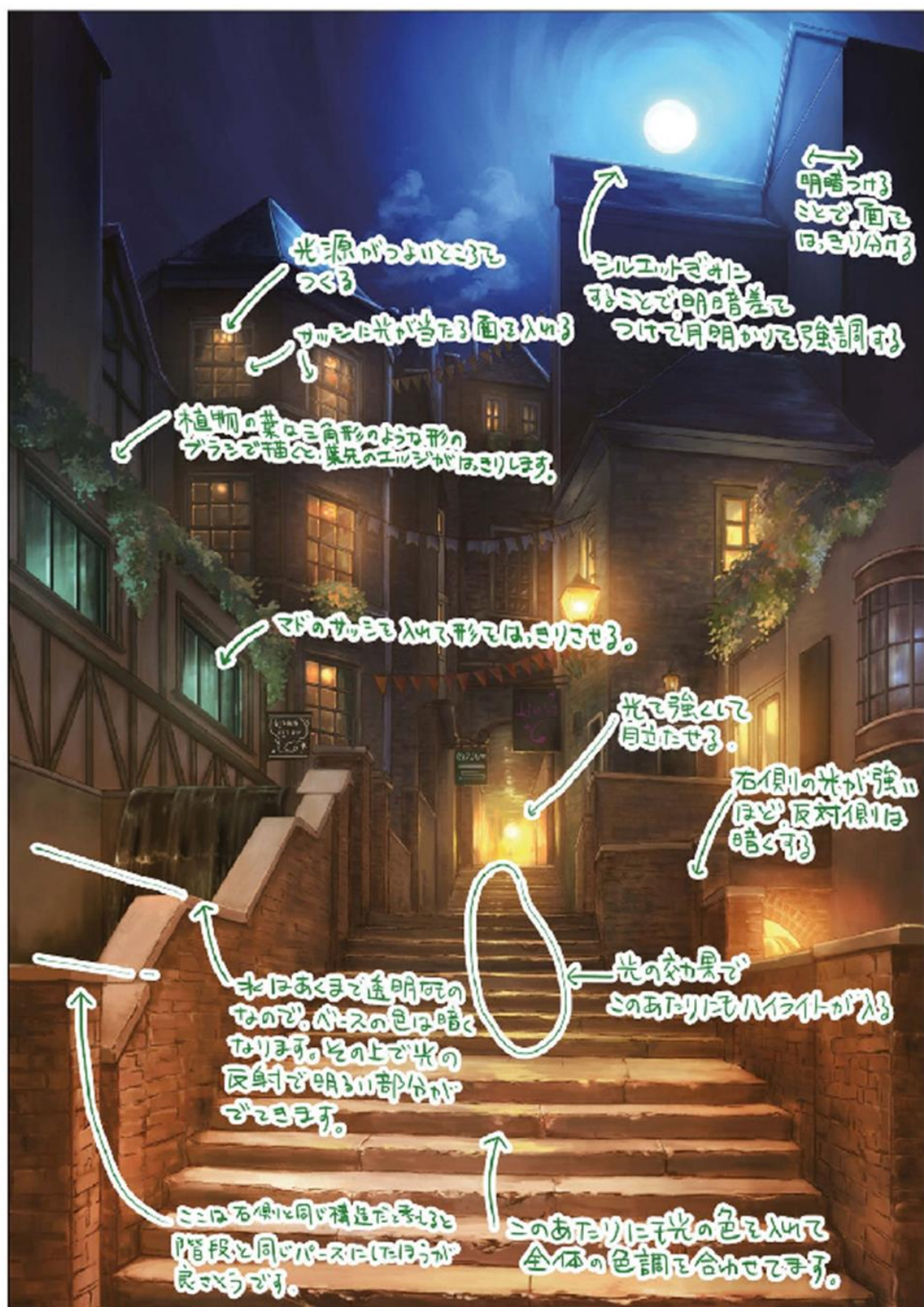
光の演出で魅せる街並み

修正前

ヨーロッパ中世の街並みをモチーフとしたイラストです。階段を中心とした高低差のある構図です。全体にしっかりと形の描写ができています。階段付近の質感なども良く描けていますが、光の効果や夜の雰囲気が一部うまく消化できていません。

特に気になるのは窓や月明かりの印象です。窓から漏れる光の効果が入っていますが、光がボヤーッとしていて、濁っている印象です。また月明かりの入れ方は良いですが、光の影響が建物まで強く入っていて、メリハリが弱くなっています。

修正後

加筆修正した状態です。構図の修正はほとんどありません。全体に光の効果を入れ直しています。屋外の光の色合いで全体の雰囲気を統一しています。月明かりは青い光の印象を保ち、人工の光との差を見せる演出をしています。月明かりを目立たせるために、建物のシルエットを暗くしています。

室内の照明が光っているように描き込みをしました。また、中央奥の光の影響を階段部分に描き込んで、細部の加筆を増やしています。かなり描き変えているのは、画面左にある水の表現の部分です（90 ～ 91 ページ参照）。全体を暗く塗った後に光の反射を描いて透明感を出しています。

修正前

主な添削ポイント

❶ 窓から漏れる光が、ぼやっとして濁って見える

❷ 月明かりが建物部分にも強く入り、メリハリが弱くなっている

❸ 水の描写が、不自然に見える

修正後

主な修正ポイント

❶ 窓ガラスや水の描き込みを追加

❷ 建物をシルエット気味に暗くして、月明かりを強調する

❸ 中央付近を明るくして目線が向かうように焦点を絞る。階段にハイライトを追加

ポイントごとの解説

POINT1 光源の位置を意識する

修正前の絵は、窓の光がぼんやりしています。そのため、室内から光が出ているのかがあいまいになっています。

窓の中が明るく見えるように、屋外にある窓枠部分は暗くします。窓枠の側面は光が当たっているので、外側の色より明るい色合いで描き込んでいます。

窓の中は、照明が天井に付いているように見せます。そのため、上側を明るくします。

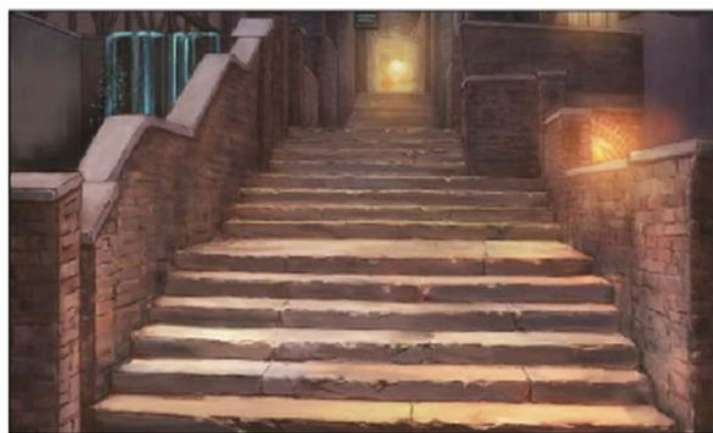
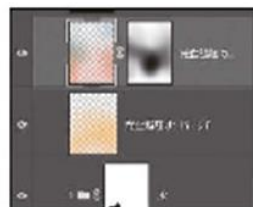
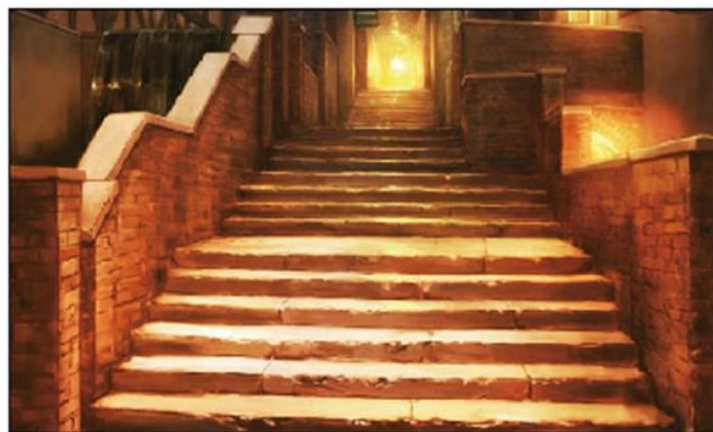
光源付近の強い光は、覆い焼きカラーモードを利用して表現しています。

POINT2 水の表現

明るく強い色の線が直線的に描かれています。そのため、水が硬いもののように見えてしまっています。

まずは暗い色で下地を作り、その上からに光の反射を描くことで透明感を出しています。色も周辺の環境光に合わせました。

ハイライトに揺らぎを入れましょう。水の流れを表現できます。

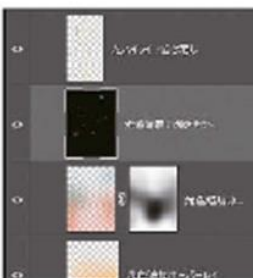
POINT3 光の色が統一感を生む

窓や街灯の色合いはオレンジ~黄色です。ところが、その光が階段や壁などに影響していません。

オーバーレイやカラーモードのレイヤーを追加して、光の色合いを壁や階段にも入れていくと、画面全体の雰囲気が統一できます。

カラーモードは色を塗った部分を単一の色調に変更できるレイヤーモードです。これを利用すると全体の色合いをコントロールできます。

POINT4 ハイライトで立体感を出そう

修正前

修正後

階段上の通路部分は照明が点いて明るくなっています。その光の周辺への影響をハイライトで描き込んでいます。

ハイライトを入れることで、階段の上の面を見せて立体感と奥行きを出しています。

POINT5 シルエットで形を見せる

月明かりがぼんやりしています。そのため､画面がかすんで見えてしまっています。

夜空の光源である月明かりの近くにあるもの程、明暗差をはっきり付けます。これでメリハリを付けています。右の屋根部分に影を入れることで、形をはっきりと見せています。

光をより印象付けるには、暗い部分がないと目立ちません。

夜空の色と、建物の色にあまり差がなく、境界があいまいです。

夜空よりも建物を暗くすることで、シルエットが分かるようにします。

階段部分の外壁も、奥からの光が強く入り過ぎています。形のあいまいな部分があります。

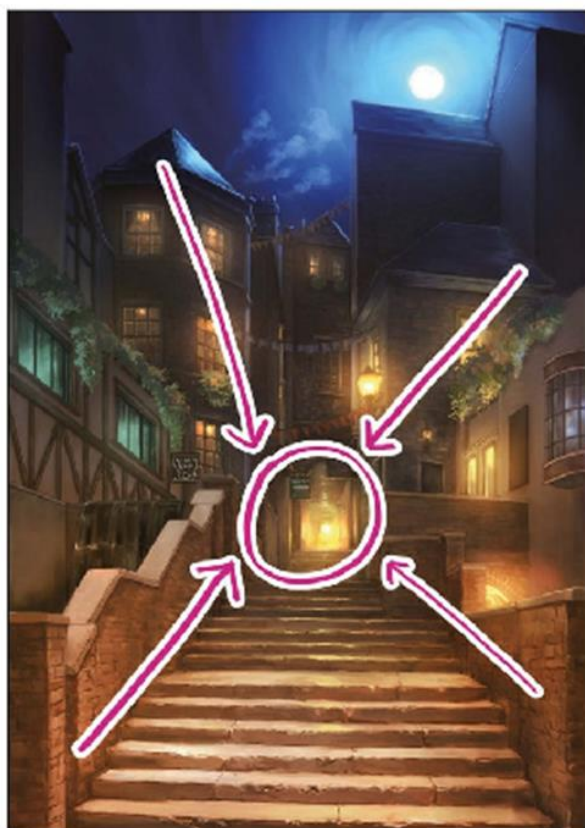
光源付近は光と影のコントラストが強くなります。光が当たらない部分をより暗くすることで、形をはっきり見せます。

明暗の差をしっかり付けることで立体感を強調します。

POINT6 焦点を決める演出

構図の狙いは目線を階段の上へ向かわせること。それに伴い、見る人は中央に目が行きます。
それにしては、照明などの明るさが均一で、強弱が弱く感じます。そのため全体に散漫な印象になってしまっています。

明暗の差が強い部分がより目立ちます。

逆に明暗差が弱いと、印象を弱められます。

階段上の通路を強く明るくすることで、コントラストの差を作ります。そのことで、目線を中央奥に誘導しやすくしています。

イラストの中で一番目立たせたい部分はどこかを考えましょう。

プロがお答え！
作画なんでも Q&A ②

【質問】
背景を描く時に写真をそのままトレースして大丈夫ですか？

【回答】
自分で撮影した物や、権利がクリアな物であればＯＫ！

※ただし注意が必要な物もあります。

基本的に自分で撮影した写真であれば問題ありません。また、フリー素材の画像や写真集などであればそのままトレースしても問題ないでしょう。

OK な物の例

- 自分で撮影した建物、風景などの写真 ※建物の著作や通行人には注意が必要です
- フリー素材のサイトからダウンロードした写真や画像 ※利用規約を確認しましょう
- 写真素材サイトから有料で購入した写真や画像

インターネット上でダウンロードした画像や、写真集などで掲載されている画像や写真には著作権が存在します。自由に使えません。これをトレースして描くとトラブルになる可能性があります。また、建物のデザイン自体に商標や著作権がある場合は、その権利を侵害する恐れがあります。その点でも許諾を確認した方が良いでしょう。

NG な物の例

- フリー素材以外のインターネットでダウンロードした写真や画像
- 写真集・イラスト集など、著作権があるもの（商用利用 NG）
- 著名な建造物など、建物の形やデザイン自体に権利があるもの

これらはあくまで商用に利用したり、公開したりする場合に必ず留意すべきです。例えば個人的に練習する場合（私的利用）についてはこの限りではありません。

Chapter03
キャラに合わせて背景画を描く

背景画は、背景メインのイラストだけではありません。キャラクターを中心としたイラストでも、そのキャラのいるリアルな光景を表現するために背景を描くことがあります。この章では、完成済みのキャラクターイラストに、どのように背景を付け加えていけば適切か、アプローチの違う４つの例で解説します。

1：キャラのみのイラストに背景を描く

キャラクターに合わせて背景を描くときに、一番気を付けなければいけないのは、「キャラクターと背景のパースを一致させる」ことです。キャラクターが先に描かれているイラストでは、そのキャラクターのパースを把握し、それに合わせて背景を描かなければいけません。

このようなイラストにどのようにして背景を描いていくのが良いのでしょうか。左の作品を例に、作業の流れを解説していきます。

キャラクターのイラストだけの状態では、背景をどう付けて良いか分かりません。具体的な要素を描く前に、まずは空間を把握する必要があります。

そこで、このキャラクターを撮影しているカメラはいったいどこにあるのかを考えていきます。

ガイドラインを引き、平面を割り出す

パースのガイドラインを引いていき、地面となる平面を割り出していきます。

赤・青・緑の線で描くと他の線と差別化できて、識別しやすくなります。

この例では赤と青の線がこのキャラクターが座っている地面の平面になります（地面を五盤の目で割った状態）。緑の線が地面に対しての垂直線です。これらの線を引くことで、このイラストは少し上から見下ろしている構図だと分かります。

ではこのガイド線はどこを基準にして描いているのでしょうか？

キャラクターの構造からパースを取る

パースを取るためのヒントはキャラクターの中にあります。

人間であれば肩や胸など、左右に2つ並ぶ部分、ここを通るように線を引きます。こうすることで、この人物の左右の平行線が分かります（紫の線）。それをヒントにして、前後に90度直角になる線（ピンクの線）を引いていきます。

人体の部位で左右2つに並んでいるものは多いです。反面前後に並んでいるものはほとんどありません。

目からパースを取る場合の注意点

キャラクターの目も左右に2つ並んでいます。目からパースを取れます。でも、このイラストの場合は顔が少し斜めになっています。そのため、紫のライン（肩を通る線）と90度直角になっていません。

このように人物の場合はポージングも考えて適切な線を取らなければいけません。

目や耳など、頭部に付いている器官は地面に対して水平になっていない構図が多いです。それが原因で、誤ったパースを取りやすくなります。

パースを取るために重要なのは、それぞれ90度の直角な線を3本引く、ということです。

3D的に言うとX/Y/Zの3つの軸を割り出すことです。

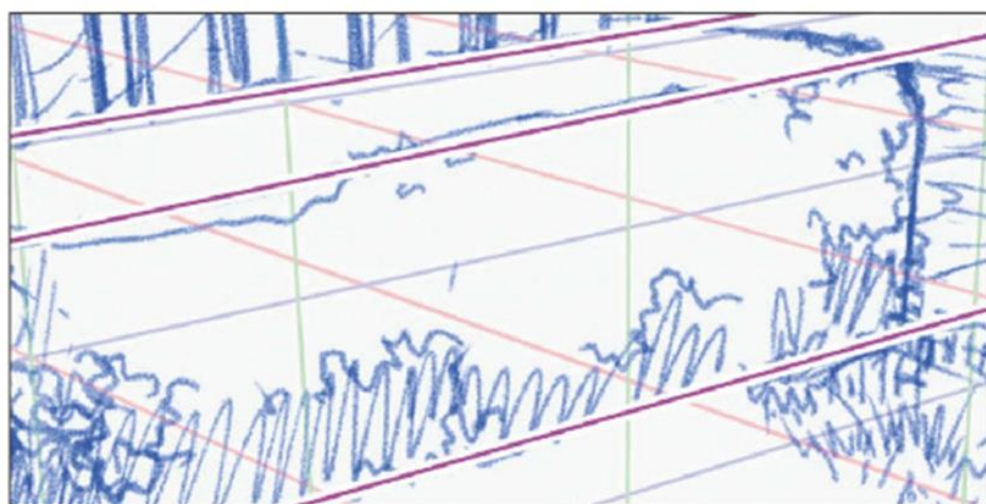
背景の構図ラフ～線画を描く

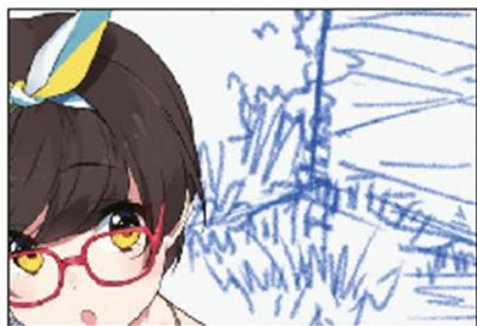
　キャラクターからパースを割り出したら、その線に合わせて背景のラフを描きます。ラフは大まかに構図を決めるためのものです。粗めに描いても問題はありません。
　いろいろと構図案を描きました。その中で、犬がいても自然な状況として、芝生のある公園のイメージでラフを制作してみました。

　ラフを描いて構図を決めたら、その線画を整理（クリンナップ）します。
　この段階では極力きれいな線で描いていきます。手ブレ補正やパース定規などのスナップ機能を活用します。

背景ラフ制作のポイント

パースに合わせて描いて単純化する

割り出したパースに合わせて物を配置します。そうすることで、パース定規などのスナップを作成する数も減らせます。

　あらかじめ割り出したパースに合わせて構成要素を描いていきます。現実には要素が斜めになることが多いのですが、角度を揃えておいたほうがイラストでは奥行きを表現しやすくなります。

線のタッチによる陰影

線画だけでは立体感を把握しにくい場合は、影タッチを入れて陰影で表現しても構いません。手早く形を取る際には有効な方法の一つです。

線は途切れていても OK

ラフの段階では特に線をきれいに描く必要はありません。線自体も部分的に途切れていても OK です。

タッチによる線画での陰影表現は、ラフの段階でだけで使用するようにしましょう。

ラフは青など（黒以外の色）で描いておきます。主線と区別できると良いです。

線画クリンナップのポイント

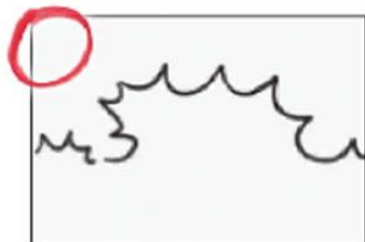
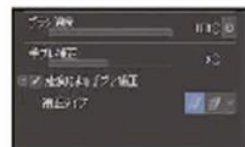
描写をやり過ぎない

赤い部分が描き込み過ぎの範囲

線画は描き過ぎに気を付けましょう。特に芝や草などの自然物は、描き込みの密度を上げてもあまり意味はありません。

右上の画像はキャラクターの周囲に均一に描き込みをしています。すると、人物と背景の間に空間がなくなり、くっついて見えてしまいます。

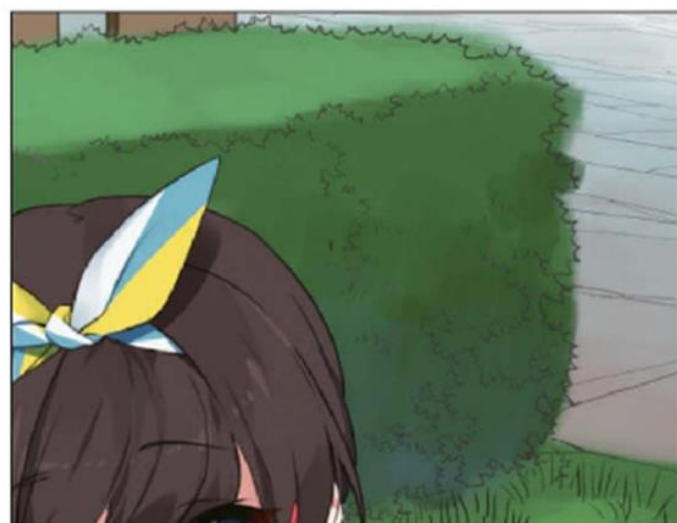
自然物の場合、線画はあくまで形の参考にする程度。実際に彩色の際には非表示にします。

自然物を描く時は補正を OFF にする

植え込みの葉のような自然物を描く時は、手ブレ補正機能は OFF にします。補正が入っていると線が丸くなってしまいます。つまり、葉先のシャープさが出なくなります。

手ブレの補正は最近ではほぼ全てのペイントツールで実装されています。

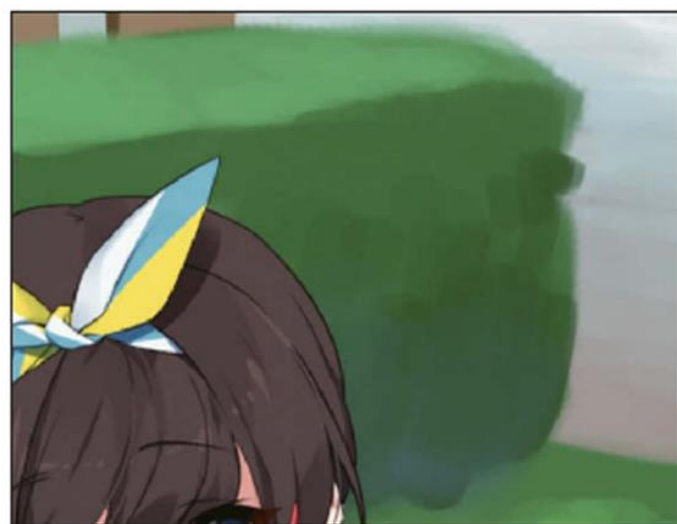
設定の ONOFF の仕方はそれぞれのツールを確認してください。

下地を塗る

線画を基に彩色を進めていきます。まずは全体に色を塗り、下地を作っていきます。この段階で明暗や材質の差を色で付けて全体のバランスを取ります。この下地作業が最終的な仕上がりを決めます。

大まかに面で塗り分ける

線画に合わせて大まかに色分けをします。

特に自然物の場合は線画のシルエットに合わせて塗る必要はありません。

線画からはみ出しても下地の段階では気にしません。
レイヤーを分けておけば後で消しゴムなどで修正できます。

大まかに明暗を付けたら線画を非表示にして確認します。

線画を非表示にしても明暗差で形がしっかり分かればOKです。

描き込みの下準備で明暗を入れる

塗のタッチは意識して残しています。この塗りムラを利用して、明暗の描き込みをさらにします。

下地を塗る際は、明暗の差をどこまで入れられるかがポイントになります。薄塗りを重ねて色合いの幅を付けておきましょう。この後の描き込みがしやすくなります。

描き込み〜仕上げ

下地で入れた大まかな明暗を基に、ディテールを描き込んでいきます。
手前や目立たせたい部分は描き込みの密度を上げます。遠くや奥にある物は描き込みの密度を下げます。このような調整もここで行います。
全体を描き込めたら最後の仕上げとして、キャラクターに合わせて全体の色合いの調整を行います。

影の形でリアリティを出す

左は、影がまっすぐきれいです。このままだと芝の立体感がなくなり不自然に見えてしまいます。

このキャラクターのイラストには、あらかじめ影が描れていました。左図ではそのまま利用していますが、右は芝の凹凸に合わせてなじませています。

下地をまとめ塗りして細部を描く

タイルの舗装部分は、下地でまとめて色を塗っておきます。その上から溝の線を描き入れてタイルを分割します。一つ一つ描くよりも効率的です。

調整レイヤーで色合いを整える

仕上げに調整レイヤーを使って色合いを整えます。キャラ込みのイラストの主役はあくまでキャラクターです。そのため、キャラクターが浮かないように背景の色合いを整えるのです。

2：写真画像を使った背景制作

イラストのパースにあった写真があれば、それを基に直接塗り込んでいく方法で、作業を早く進められます。ここでは基にする写真を変形、加工した上でどのように着彩していくかを解説します。

東京湾でクルーズ船に乗船する機会がありました。その時に、イラストの構図を確認しながら資料用に撮影しました。

上のイラストに合わせて背景を制作していきます。画面に対してキャラが大きめです。少しサイズを調整して使用します。

キャラクターイラストのパースに近い写真を撮影しました。この写真にイラストを組み合わせて描き起こします。

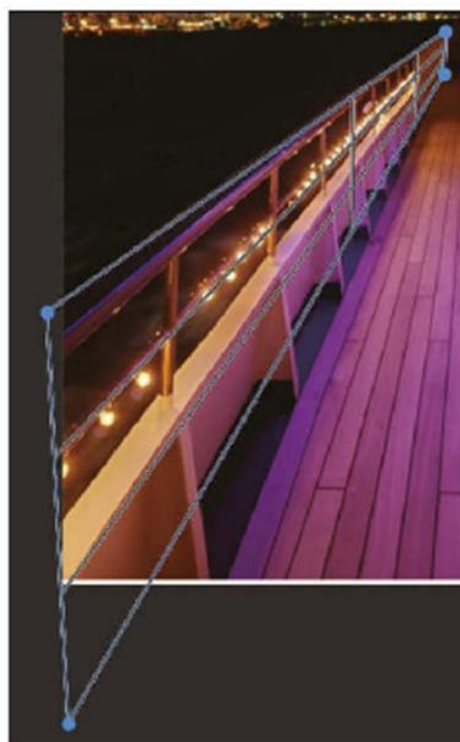
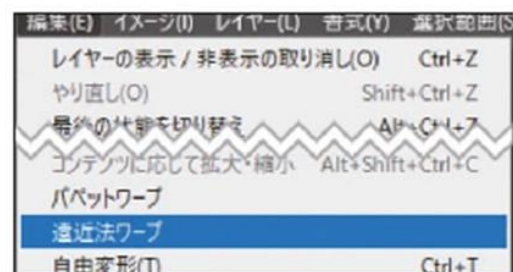
イラストと写真画像のパースを合わせる

この写真だと海が見えています。そのため、水平線の位置が一目で分かります。

キャラクターのサイズや位置を調整します。それに合わせてパースガイドを引き直します。写真画像を配置すると、ガイドとは少しズレているのが分かりました。この場合は、写真を加工してパースを合わせています。

遠近法ワープの利用（Photoshop）

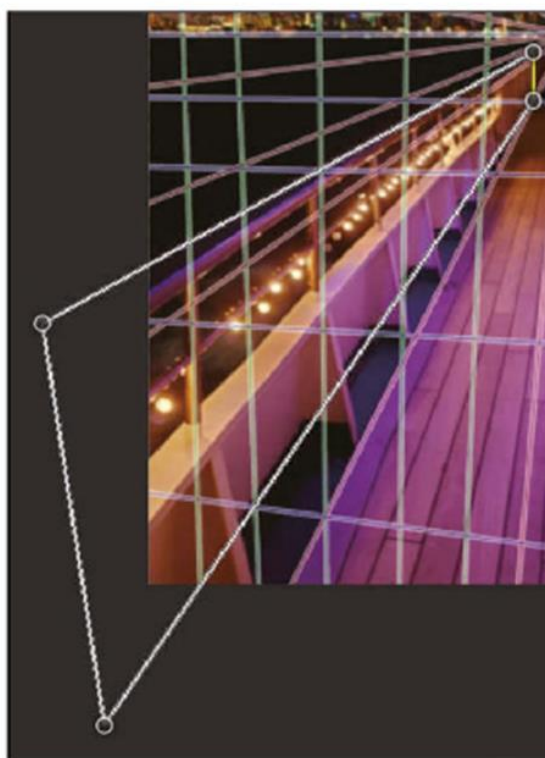
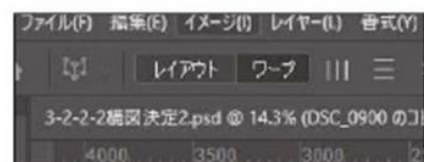
写真画像のパースを調整するには、写真画像自体を変形させる必要があります。Photoshopでは遠近法ワープという機能があります。これを使うと、パースを細かく調整できます。

レイアウトモードで変形させる基準を決める

この四角形をクアッドと言います。

遠近法ワープは「レイアウト」と「ワープ」という２つのモードがあります。

まずは「レイアウト」モードを使い、写真のパースに合わせて四角形を描きます。

これが変形させる際の基準の形になります。

ワープモードでパースを合わせよう

この例ではあらかじめキャラクターから割り出したパースガイド線を薄く表示しています。それに合わせてワープで調整しています。

レイアウトモードで変形させるためのクアッド（四角形）を作成したら、「ワープ」モードに切り替えます。クアッドの角のピンを移動させると、それに合わせて画像が変形しパースを調整できます。

写真を加工して下地として使う

写真画像のパースを調整。その後、写真をイラストの下地として使用するための加工を行います。

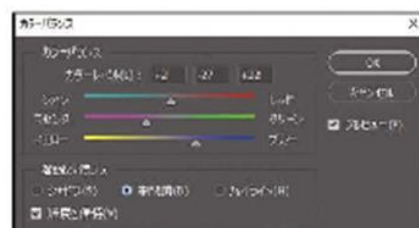
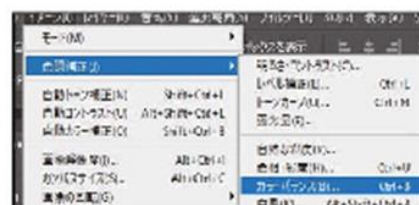
写真画像にキャラクターのイラストを配置した状態です。写真の色合いやディテールと、イラストがマッチしていません。また、写真の画質にもよりますが、ノイズや微細なブレもあります。このまま使用するのは難しいです。

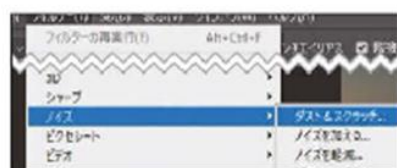
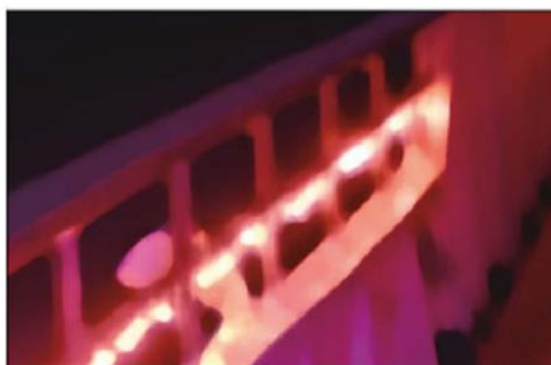
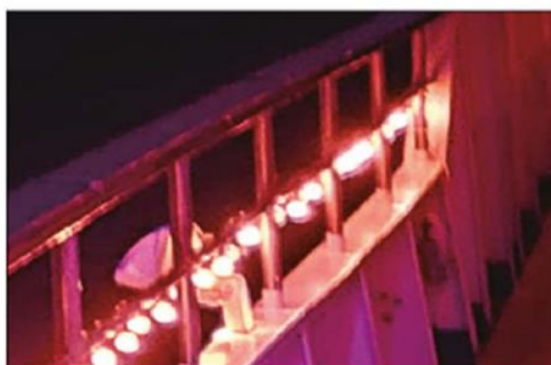
Check!

確認用に加工前の写真画像を複製して下のレイヤーに残しておきます。

色合いを調整する

まずは写真画像に対して色調補正を使って色合いを変更します。基の写真のままだとリアルな色合いになってしまいます。絵としての演出の面でも、意識的にコントラストを強めにします。そうして、光の色合いを強調します。

上部にある青い照明と夕暮れの赤い色合いを強調しています。

フィルター処理でディテールをつぶす (Photoshop)

色合いを変更しただけでは、写真のディテールがそのまま残ってしまいます。イラストらしく見せるためにはフィルターを使って、ディテールを一旦つぶした上で描き直す必要があります。

フィルターから「ダスト＆スクラッチ」を選択します。そして写真のディテールをつぶします。

フィルターをかけることでディテールがつぶれ、大まかな形や明暗だけが残ります。

フィルター機能はCLIP STUDIO PAINTよりもPhotoshopのほうが種類が豊富です。

加工前

加工後

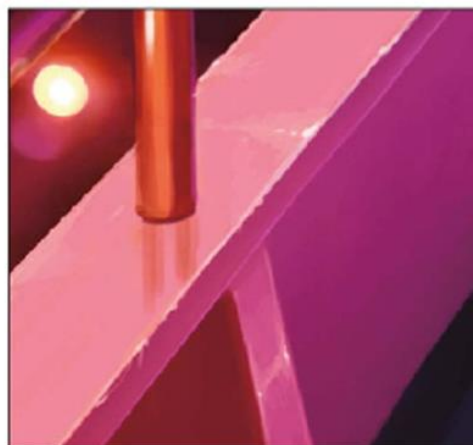
色合いの調整やフィルターでの加工を行いました。加工前と比べると奥側のディテールがつぶれて丸くなっています。この部分を後でイラストとして描き起こして行きます。

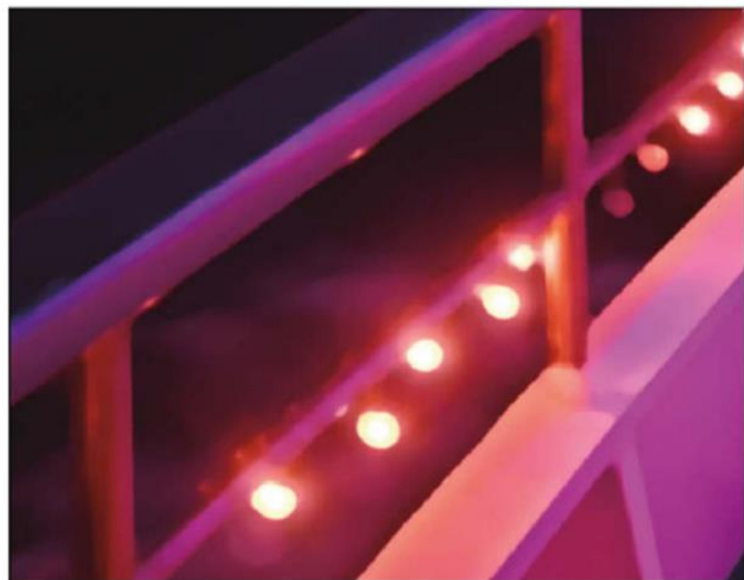
つぶしたディテールを描き起こし、イラストとして仕上げる

フィルター処理でつぶしたディテール。基の写真画像を確認しながら描き起こしていきます。

写真だと細部は形が分からないことも多いです。その意味でも、そのまま描くのではなく、部分的には省いたり描き足すことも必要です。下地がすでにある状態からの描き起こしになります。そのお陰で、作業手順を省略してスピーディーに制作できるメリットもあります。

イラストらしく描き起こす

フィルター処理された状態のままだと形がはっきりしません。ブラシツールで描き込んで行きます。

エッジのハイライトなど、強調したい部分はあえてタッチを残して描き込みました。イラストとしての雰囲気を印象付けていきます。

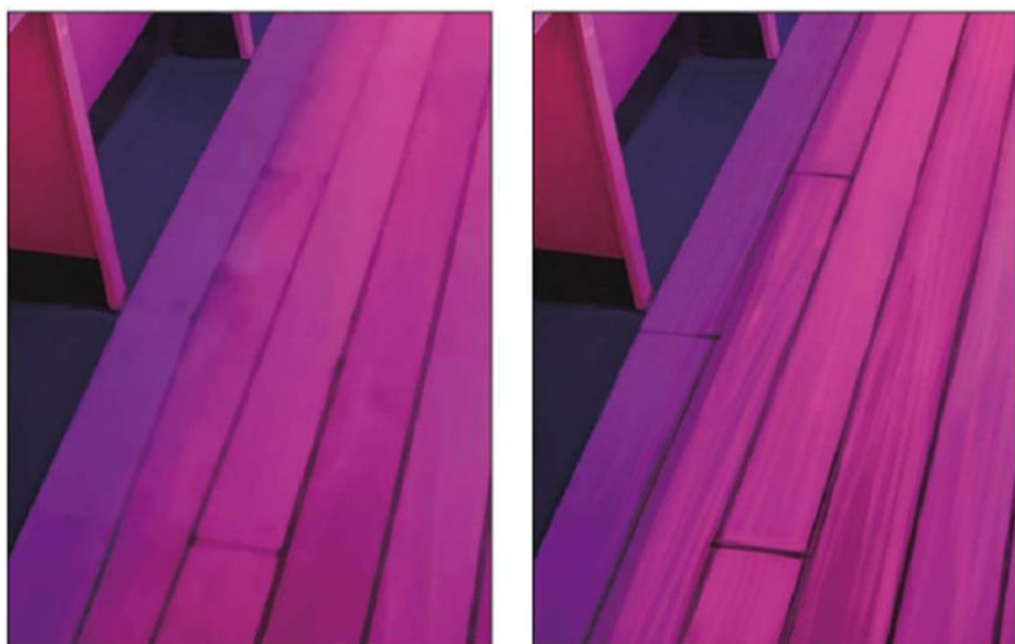
基が写真画像ですので、そのまま形を整えるだけだとフォトリアルになっていきます。より手描きのイラストに見せるためには、さらに加筆が必要です。

特に注意したいのがハイライトや光沢表現の部分です。

フィルター処理によって細かい部分は全てつぶれて見えなくなってしまいます。

この段階ではまだ通常モードのレイヤーを使って明暗でハイライトを描き込んでいます。

覆い焼きなど他のレイヤーモードはこの後の仕上げの際にまとめて入れます。

金属質感のハイライトや光沢感をシャープな線で描き起こします。

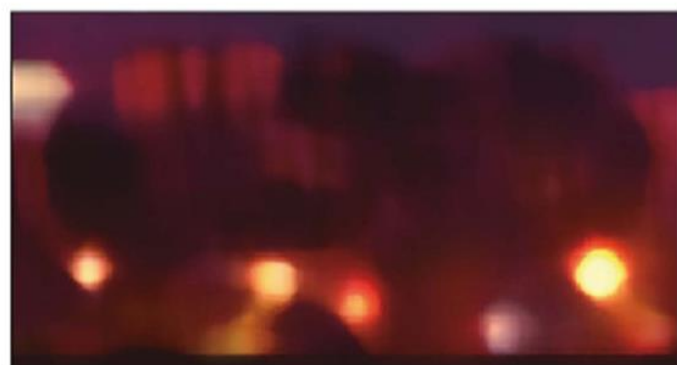
床板や木目のディテール

床板の線はフィルター処理の後でも一部残っていますが、線がボケてしまっています。このままでは形が曖昧になるので、線としてしっかり描き起こします。木目は写真をそのまま描くのではなく、粗目に描き起こしてタッチが分かるようにしています。少しオーバーなくらいの描き込みで、写真っぽさを消すことを意識しましょう。

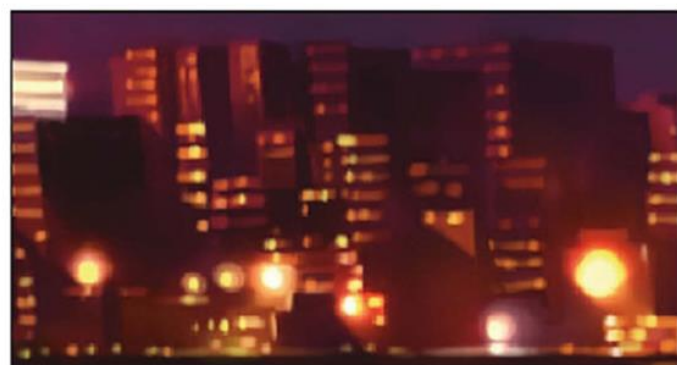
照明のディテールや効果を追加する

天井部分は照明も含めて形がつぶれています。上から描き起こして形を整えます。

フィルターでつぶした形を整えていくぐらいの描き込みですので、選択範囲やマスクは使いません。フリーハンドで直接描いていきます。面の角を明暗の差を使って形が分かるように描いていきます。

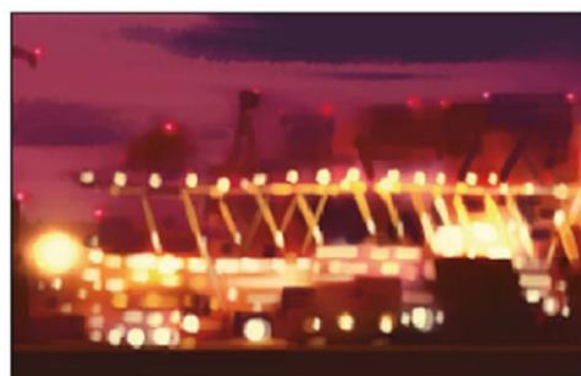
天井照明の光の効果はハードライトやオーバーレイモードのレイヤーを追加。上から光の色合いで薄くブラシをかけます。

遠景の街並みを描き起こす

遠景の街並みは、フィルターによってほとんど形が分かりません。

建物の形も丸く崩れているので、まずは形を整えます。

小さいビルの窓照明をブラシを使って描いていきます。

一つ一つ窓描くと時間がかかるので、1フロア分まとめて描くのが良いでしょう。

建物の形を整えず窓だけを先に描くと、建物を形がぼんやりしたままになってしまいます。

どのようなブラシで描くと良いか？

建物のシルエットや窓は四角い形のものが多いです。ブラシも四角い形のブラシを使うと良いです。Photoshopであればチョークブラシがおすすめです。

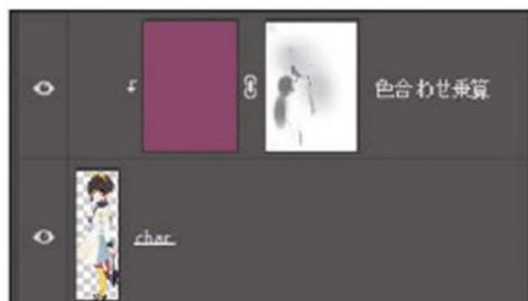
CLIP STUDIO PAINTには初期のブラシで四角い形状のものがあまりありません。追加で作成するか、素材のダウンロードがおすすめです。

全体の色合いを合わせよう

背景部分を描き終えたら、最後にキャラクターと背景の色合いを調整して雰囲気を合わせます。

今回は夕暮れ＋照明の効果に合わせてキャラクターの色合いを暗めにしました。さらに、手前の電飾の色合いでコントラストを高めています。全体を暗くしてしまうとキャラクターが目立たなくなってしまいます。そのため、顔の辺りにハイライトを入れて、絵のポイントを作っています。

乗算モードで色合いを合わせる

色合わせ乗算
char

キャラクターの色合いと背景を合わせるために、乗算モードのレイヤーで塗りつぶしています。

キャラ全体を背景に合わせて暗くする。これだけでも雰囲気を合わせるのには十分な効果が出るのです。

照明の色合いを追加する

レベル補正 1
光色 ビビッドライト
光色 オーバーレイ
色合わせ乗算
char

乗算モードだけだと光の色合いで明るくできません。さらにビビッドライト・オーバーレイモードのレイヤーを追加し、照明の色合いを足していきます。

光の効果が強過ぎる時は、ソフトライトモードに変更しても良いでしょう。

ハイライト・フレアを追加する

仕上げハイライト覆い焼き
光色 ハードライト
ハイライト覆い焼き
レベル補正 1

最後に髪の毛や顔付近に覆い焼きカラーモードでハイライトを追加します。また、ハードライトモードでフレアを入れました。電飾からの光の中にキャラクターがいる演出をしています。

ハードライトモードは、暗い部分に光の色合いを入れたいときに効果的です。

フレアとは、画面の中に強い光源があるときに、暗い部分に光の色が漏れて入ってしまう現象のことです。
イラストでは光の印象を強調したいときの表現として使います。

3：線画を生かした塗り

背景線画をうまく活用すれば主線のあるアニメ風の背景が描けます。また、色を塗り分ける際に線画から範囲を決められたり、効率的な作業ができます。

構図とパースの整理

上のイラストに合わせて背景を制作していきます。画面の左と中央に人物がいますが、右のキャラクターがイラストの中心となります。

まずはこのイラストからパースを取ります。それぞれの人物の肩や足の位置を参考に3つの軸を割り出していきます。

キャラクターからアイレベルを取る際のヒント

パースを取るためには、まずアイレベルを見つける必要があります。

スカートやソックスなどの円形部分がアイレベルの位置を推定するヒントになります。円を見上げているか（＝スカート）。もしくは、見下ろしているか（＝ソックス）。それらを確認しながら、アイレベル＝水平線がどこにあるか判断します。

アイレベルに近くなるほど、円は扁平に見えます。

キャラクターを基準としたスケールの取り方

キャラクターからパースを取れれば、そこからキャラクターのスケール（大きさの基準）を割り出せます。背景部分とのサイズを合わせるためにも、おおよそのサイズを把握しておきましょう。

地面からアイレベルまでの長さを測る

この人物で、地面からひざ下までが何cmか。これを定義すると、全体のスケールが決まります。

奥行き（赤軸）や横幅（青軸）は透視図法によって奥に行くほど圧縮されます。そのため、この方法では正確なサイズが出せません。

スケールの基準となるのは、アイレベルです。アイレベルは床（地面）からカメラの目線までの高さになります。床0cmとした時に、アイレベルがある位置までが何cmになっているか。それを、キャラクターとアイレベルの線から割り出します。

今回は人物のひざ下辺りまで。この長さを考えて、35cm程としました。

地面からアイレベルまでの距離から、キャラクターのスケールを確認する

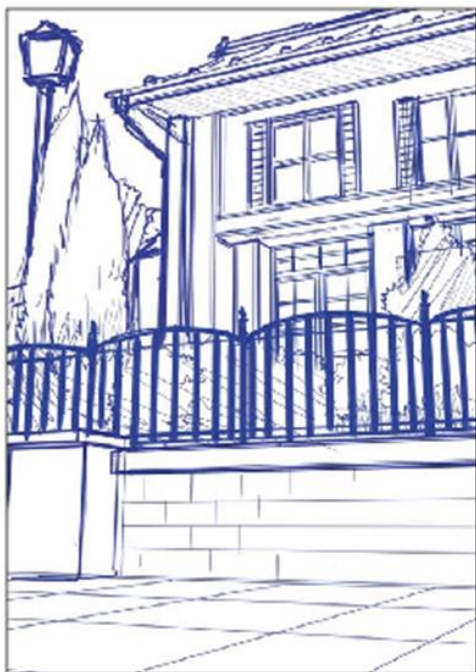
地面からアイレベルまでの高さを決めたら、その長さを上に足して、おおよその高さ（＝身長）を割り出せます。

左図、右側のキャラクターを例に高さを割り出しました。この人物が150cm程度の身長だと分かります。

さらにパースに合わせて線を引くことで、その高さのラインが出てきます。

これで見ると、左と中央の人物が150cm以上の設定であると分かります。

アイレベルまでの高さからサイズを判断できるのは、あくまで高さの方向だけです。

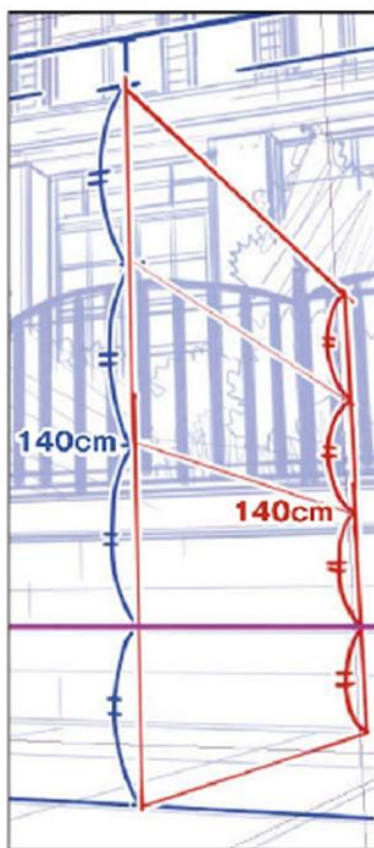
スケールに合わせてラフを描く

パースやスケール感を割り出した後、パースに合わせて背景のラフを描きました。洋館風の施設の前で待ち合わせするイメージで制作しています。

先ほど描いておいたスケールを表示させて背景部分のスケールが適切かどうかを確認します。

このラフには特定のサンプルがありません。写真などを参考に要素を組み合わせて描きました。

背景のスケールをどう合わせるか？

背景部分のスケール（特に高さ）は、人物から取った高さを基準にします。ガイド線を上へ描き足して確認します。

パースに合わせて線を引き四角形を描けば、背景部分の同じ高さの位置を割り出せます。

140cm × 2……というようにすれば、さらにその位置での高さの基準を割り出せます。

35cm ラインを基準に、4つ重ねて140cm の高さの線を引きました。それを奥の壁の位置までパース線に沿って線を引きます。こうして外壁＋柵の高さが約 140cm と分かります。

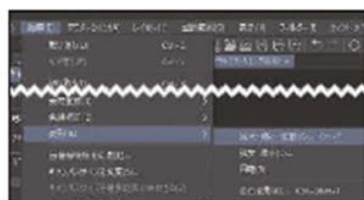
等分割で比較的正確な高さを出せるのは、垂直線のみです。

このイラストの場合でも、少し上に向かったパースが付いているので、数 cm 程度の誤差が出ています。

イラストのスケールは大体合っていれば十分です。ここは厳密でなくても良いでしょう。

トリミングして構図を調整する

描いたラフだと空間を広く捉えていて、どの部分が絵の中心なのか不明瞭な構図になっています。こういう場合、キャラクターも含めて回転・拡大してみましょう。そして、中心となるモチーフが分かりやすくなるようにトリミングを行います。

トリミングとは「不要な部分を切り取り、必要な部分を抜き出す」という意味です。

編集から「変形」を選択し、画像を拡大・回転します。

右の人物を中心とした構図に変更するため画像を拡大します。

また、人物をより大きく表示するため、回転して斜めにしました。

回転・拡大すると画像がキャンバスよりもかなり大きくなります。なので、キャンバスを縮小して全体を確認しながら構図を調整しましょう。

足りない部分を描き足す

拡大・回転して構図を調整しました。画面の左と中央の人物はほとんど見えなくなっています。また、拡大したことで、背景の右側が足りなくなってしまいました。

構図を斜めに切って人物を大きく見せる手法は、16：9比率の画面でのゲームなどで良く使われます。

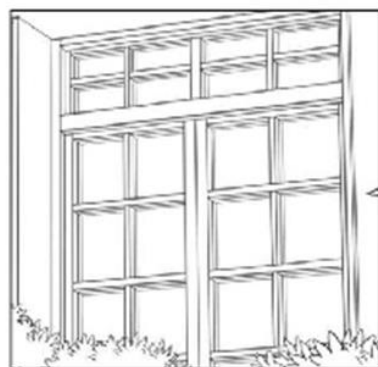
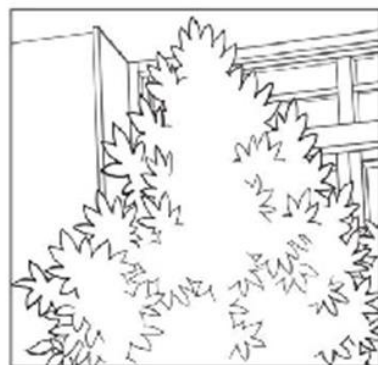
このような場合は背景部分を描き足しておきましょう。中央の人物もこの構図だと不要なので非表示にしておきます。

線画をクリンナップする

今回は線画をそのまま使って彩色を行います。そのため、きれいな1本の線でしっかり描いていきます。CLIP STUDIO PAINTのパース定規やベクターレイヤーの機能を使って描くのがおすすめです。

全体に物の輪郭（アウトライン）は一段階、太くすると良いです。物の存在がアピールできます。
内側の線は少し細くするか、色を少しグレーにしても良いです。

背景には直線的な構造が多いものです。あまり線の抑揚・入り抜きを気にする必要はありません。パース定規などのスナップ機能を利用して均一な線で丁寧に描いていきます。自然物についてはスナップの機能はOFFにして、葉の形のシルエットをしっかり描きます。両方とも、線に隙間や切れ間ができないように気を付けます（121ページ参照）。

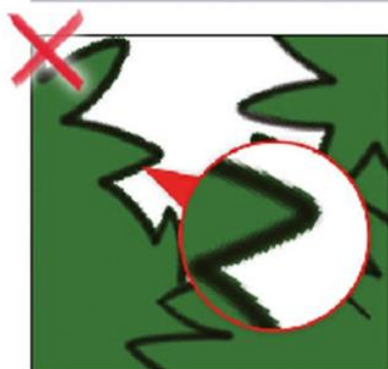
線画のポイント

窓を描く時は窓枠の厚みを描きましょう。当然、窓枠の間にガラスがはめ込まれています。ガラスの内側にも枠の側面が少し見えていますのでしっかり描いておきます。

植え込みなどの植物は、葉の形のまとまりを組み合わせて描いていきます。シルエットの線（輪郭線）は少し太く、中の葉の形は細目に描くときれいに見えます。

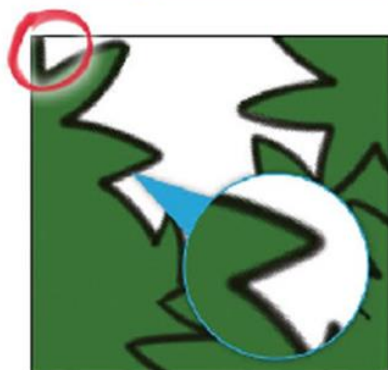
彩色1（パーツや面ごとの塗り分け）

線画を使ってはみ出ないように設定しつつ、パーツごとに塗りつぶして色を塗り分けていきます。Photoshop でも clipstudio でも同様のツールがあります。CLIP STUDIO PAINT のほうが設定できる項目が豊富で、適切に設定できれば効率的に作業を進められます。

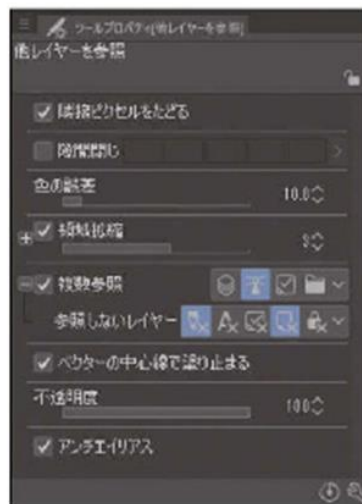
Photoshop には隙間を検知して自動で埋める機能がありません。より線画を丁寧に描いておく必要があります。

線画をしっかり描いていれば、線画から塗る範囲を決めて、塗りつぶしツールで塗り分けができます。線画に隙間があるとうまく塗りつぶせず、線画修正が必要になります。面の向きに合わせて明暗を付けておくことで立体感と光源の方向が表現できます。植え込みの手前と奥で、葉の緑色に差を付けています。これで距離感を見せています。

塗り分けのポイント（CLIP STUDIO PAINT）

線画から塗りつぶす場合、適切に設定できていないと、左図のように線の外側にはみ出すことがあります。

塗りつぶした部分もアンチエイリアスがかかっていません。ガタガタで、見栄えが悪いです。

右のように設定すると、線からはみ出しません。きれいに塗りつぶせます。

ツールプロパティ[他レイヤーを参照]
他レイヤーを参照
隣接ピクセルをたどる
隙間閉じ
色の誤差 10.0
領域拡縮 8
複数参照
参照しないレイヤー
ベクターの中心線で塗り止まる
不透明度 100
アンチエイリアス

CLIP STUDIO PAINT の塗りつぶしツールでは、「アンチエイリアス」の設定が OFF になっていることがあります。事前に確認しましょう。

彩色2（影入れと仕上げ）

塗り分けができたら、そのまま明暗や影を入れて仕上げていきます。

今回は背景部分がうるさくなり過ぎないように、質感やディテールなどの描き込みをしていません。極力フラットな印象で仕上げています。

このイラストの背景では、グラデーションを使っていません。面の塗り分けだけで表現しています。

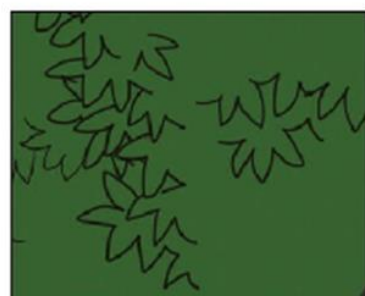
このような塗り方は描き込みに時間がかかりません。その反面、ディテールの描画に頼れません。少ない色数で立体感をどう表現するかがポイントになります。

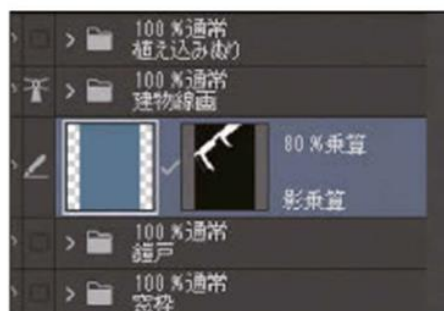
線自体に色を付けてなじませる

線の色付け前（＝黒線）　　線の色付け後

線画は黒もしくはグレーで描いています。これでは、材質の色合いと合わずに浮いて見えることがあります。その場合は線自体にも色を塗ってなじませています。

線に色を塗って周辺の色となじませることを「色トレス」と言います。

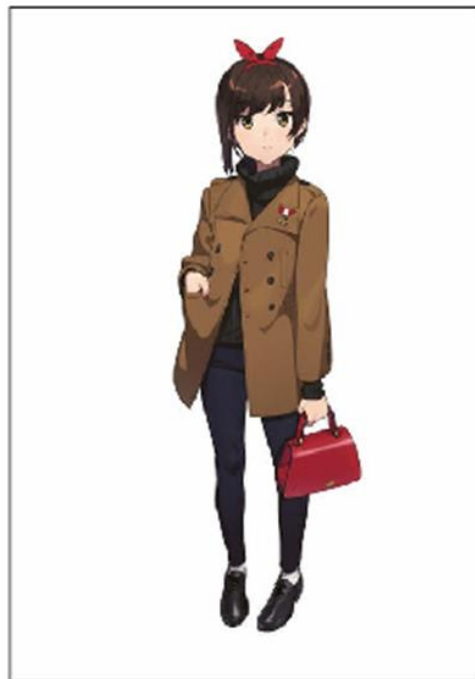
影色で葉の形を描く

植え込みは単色の塗りつぶしだけだと平面的に見えます。ここでは、葉の固まりの下側に影色を入れて立体的に見せています。影色を使って葉のシルエットを見せることで、植物の葉のまとまりを作っています。

建物への落ち影を入れる

最後に画面の各所に影を入れて立体感とリアリティを強調します。影の形の選択範囲からレイヤーマスクを作成します。乗算モードで影色を塗りつぶして影の形を入れています。この例では周りの塗り方と合わせて、影はぼかさずにはっきりと分けました。

建物や外壁の影色は青グレーで塗りつぶしていきます。これだと材質の影色をまとめられます。

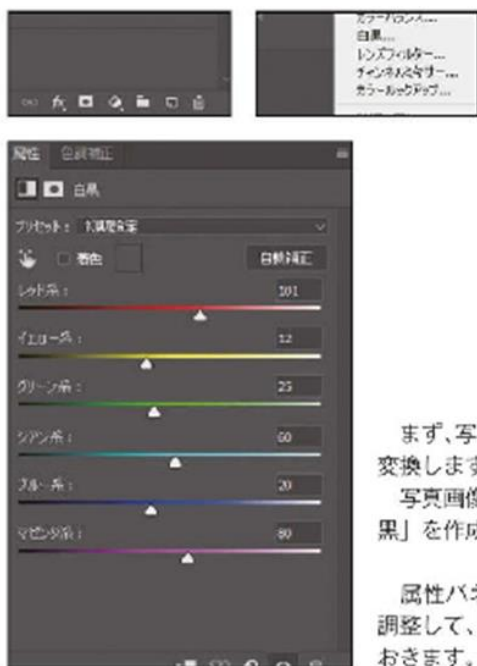
4：グレートーンから塗り進める

写真をベースに塗り進めていく方法はすでに解説しました。しかし色合いが写真ベースになるため、どうしてもフォトリアルになる傾向があります。先にグレートーンに変換した上でディテールを描き、その後に好きな色を調整してみましょう。よりイラスト的な雰囲気にできます。

イラストに合わせた構図の画像を用意する

線画は作成せず、写真画像を加工して直接塗り込みます。

上のイラストに合わせて背景を制作していきます。アイレベルが顔の辺りにあり、少し人物を見下ろした構図になっています。

イラストに合わせた構図で写真を撮影しました。今回はこの写真画像を使って背景イラストを制作していきます。

グレートーンに変換する (Photoshop)

CLIP STUDIO PAINTには「白黒」の調整レイヤーがありません。

CLIP STUDIO PAINTではレイヤープロパティから表現色を「グレー」に設定します。これでもグレートーンに変更できます。

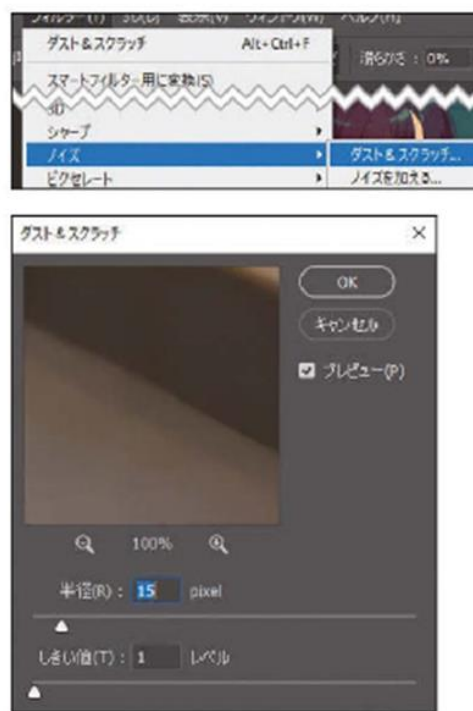
まず、写真画像をグレートーンに変換します。

写真画像の上に調整レイヤー「白黒」を作成します。

属性パネルからそれぞれの色を調整して、白黒のトーンを調整しておきます。

写真画像を下地として使うための処理

グレートーンに変換した写真画像を下地として使います。描き込みを入れるため、フィルター処理でディテールをつぶします。

ダスト＆スクラッチフィルターの適用 (Photoshop)

この例では半径 15px 程度で適用していますが、画像サイズによって効果が変わります。プレビューを確認しながら調整してください。

写真画像のレイヤーを選択し、「フィルター」メニューからノイズ→「ダスト＆スクラッチ」を選択します。上からディテールを描き直すことを前提に、フィルターの効果は強めにかけています。

レベル補正で明暗を調整する

明暗・コントラストが変更できる調整をします。調整できればレベル補正を使わなくてもOKです。

さらに「イメージ」メニューから色調補正→「レベル補正」を選択し、明暗を調整します。暗くつぶれた箇所があると描き込みの際に難しくなります。全体的に明るく調整しています。

グレートーンのままディテールを描く

フィルター処理でディテールをつぶした状態から、ブラシツールで描き込みしていきます。

使うブラシはチョークブラシのような角があるものがおすすめです。細かいレイヤー分けも必要ないので、上からどんどん描き足していきましょう。

この例では右にあるチョークブラシだけを使い、サイズや不透明度を必要に応じて変更しています。

フィルター処理した状態だと、角が丸くなるなどディテールがなくなっています。また細い溝などの線は消えてしまいます。

そのような消えたディテールを上からブラシツールで描き直します。よりイラストらしく見せるためにも、広いフラットな面も上からタッチを入れていきます。

溝部分や分割線などもツールは使わず全てフリーハンドで描き込んでいます。

グレートーンで描くメリットとデメリット

グレートーンで描くと、色の要素を考えながら塗る必要がありません。そのため、どのように仕上げていくかを整理しながら作業できます。反面、物の形や立体感をグレーで表現するので、材質の色や光の効果でごまかせません。

"構図を決めるためにラフを描く"時には有効な手法の一つです。

写真に頼らず描き進める

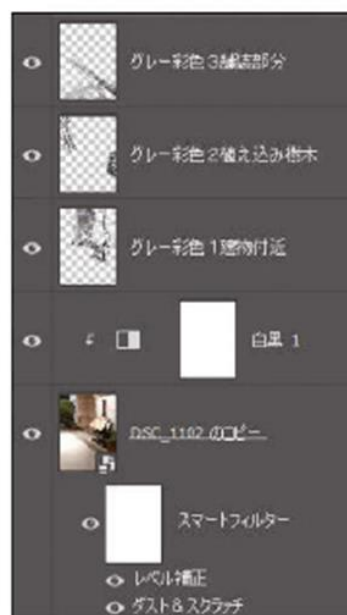
植物などは基の写真を確認しても形が不明瞭なことが多いです。こんな時は、写真は気にせずに描き込んだほうが良いです。

葉っぱ１枚の中での明暗を付けようとすると複雑になり過ぎます。単一色で塗りつぶすほうが描きやすいです。

写真からディテールを起こす場合でも、植え込み部分などはほとんどつぶれています。そのため、形を自分で把握して描き起こす必要があります。

この場合は、まず奥にある幹や葉を暗い色で描きます。その上から手前の葉を明るい色で描き足していきます。

グレートーン状態での完成

一通りディテールを描き起こしてグレートーン状態での描き込みを完成させました。ここではレイヤーを大まかに建物付近・植物部分・地面舗装で分けています。これらは統合して一つにまとめても問題ありません。

写真画像のレイヤーに直接描いても良いです。ただし、その場合は描いた部分を消しゴムなどで修正できなくなります。最低限１枚のレイヤーを追加して、そこに描き込んでいくと良いでしょう。

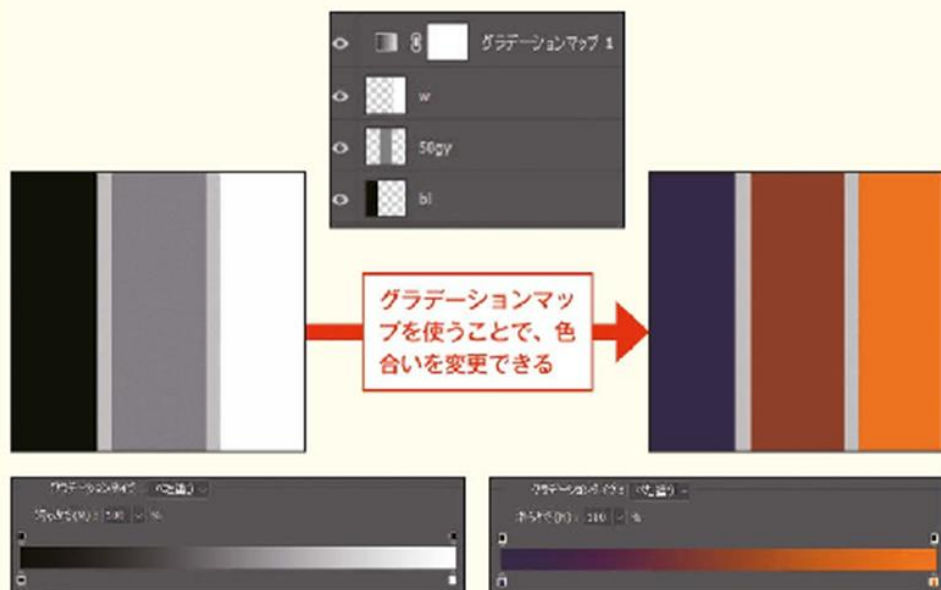
グラデーションマップによる着彩

グレートーンの状態から色を付けていくには、色調補正の一つであるグラデーションマップ機能を活用してみましょう。

グラデーションマップは Photoshop の他に CLIP STUDIO PAINT でも利用できます。

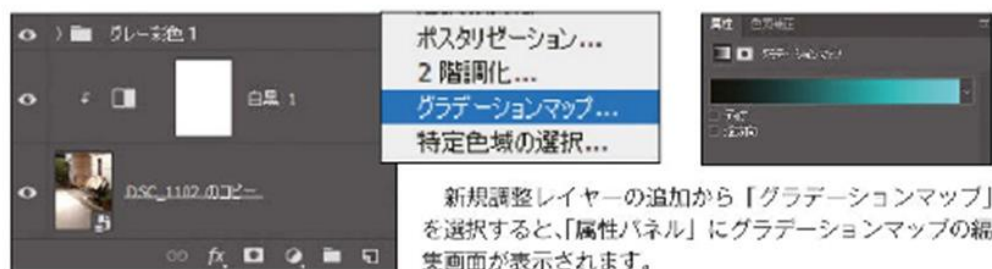
グラデーションマップを使えば、ブラシで色を塗ることなく、全体の明暗を着色できます。色調補正の機能ですが、調整レイヤーとして使うほうが作業しやすくなります。

Check! グラデーションマップとは

グラデーションマップは画像の明暗を、指定したグラデーションのトーンに置き換える機能です。

左の画像は左からブラック・グレー・ホワイトの順に明暗を付けてあります。グラデーションマップを使うことで、基の画像の明暗に合わせてグラデーションの色に置き換えます。

グラデーションを編集することで、複数の色でも滑らかに変換できます。

グラデーションマップを追加する (Photoshop)

新規調整レイヤーの追加から「グラデーションマップ」を選択すると、「属性パネル」にグラデーションマップの編集画面が表示されます。

調整レイヤーであれば、複数のレイヤーにまとめて補正の効果をかけられます。

「属性パネル」のグラデーション表示をクリックすることで、グラデーションエディターを表示できます。

初期状態だと描画色～背景色の２色グラデーションになっています。これだと他の色合いができずに単調な印象になります。色数を増やします。

グラデーションエディターで色合いを編集する

このグラデーションエディターでの配色でイラストの雰囲気が決まります。

グラデーションマップを使った配色だと、普段使わない色使いができることも多いです。いろいろ試してみましょう。

グラデーションエディターを編集して、グラデーションの間の色を増やしていきます。

上写真は左側が暗い部分、右側が明るい部分になります。それに合わせて配色を決めましょう。

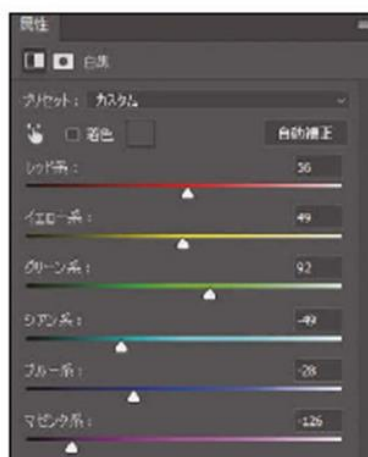
キャラクターとの合わせと仕上げ

グラデーションマップで背景の配色を決めました。次に、キャラクターとの色合いを合わせるための調整を行います。その上で光の効果などを加筆して仕上げます。

今回のイラストではキャラクターの服装や肌などの色を全て１つのレイヤーで結合している状態です。なので、まとめて調整しています。キャラクターの線画や服などがレイヤーで分かれていれば、さらに細かく調整できます。

キャラクターの色合いを調整する

▲色調整前

▲グレートーン化

キャラクターの色調整も背景部分と同様に行います。まずは「白黒」調整レイヤーを追加して、グレートーンに変換しておきます。

「白黒」での各色ごとの調整を使えば、例えばバッグの赤色など、色合いを限定して調整できます。

▲グラデーションマップ追加後

▲光効果仕上げ後

キャラクターのレイヤーに対してのクリッピングマスクとして、調整用のレイヤーを追加しました。こうして効果が背景部分まではみ出さないようにしています。

その上に背景部分と同じグラデーションマップ調整レイヤーを追加します。

さらにその上にハードライトモードや覆い焼きカラーモードのレイヤーを追加、光の効果を足しています。

プロがお答え！作画なんでも Q&A ③

【質問】
背景イラストがうまくなるための練習方法は？

【回答】
写真を撮影し、それを見ながら描く練習をしてみましょう。

背景イラストに限らず、絵をうまく描けるようになるためには「たくさん描くこと」が必要です。とは言え、はじめに何から手を付けて良いか分からない方は、まずは写真を撮影してそれを参考に描き始めてみましょう。

なぜ写真を撮影するの？

自分で撮影したほうが、モチーフがどういう物なのかをよく観察できます。
また、写真のフレームにどのようにモチーフを収めるかといった構図を考える訓練にもなります。
実際に描く構図の写真以外にも、参考用にいろいろなアングルで撮影しておきましょう。

どういうモチーフから描くと良い？

屋外のビル群や、自然景観は避けましょう。難易度が高く要素が多過ぎます。描き切れずに途中で投げ出してしまう可能性が高くなります。特に自然物は描くのが難しく、つまずきやすいモチーフです。
まずは部屋の中や施設の中など、屋内でモノが少ないモチーフから始めるのがおすすめです。

線画は描いたほうが良い？

写真では小さくなって不明瞭な部分が多いです。その形を把握するためにも線画で制作すると良いです。
写真からさらに小物を追加してみたり、構造を少し変えてみるのも良いでしょう。

フルデジタルで作業したほうが良い？

色塗りは CLIP STUDIO PAINT や Photoshop などのデジタルペイントツールを使用をおすすめします。
線画についてはデジタルでも良いですし、用紙に鉛筆やペンで描いても良いでしょう。
アナログで作業した場合は、用紙をスキャナーでスキャンして加工する必要があります。

塗り方が分からなかったり、うまく描けないと感じた時は、まだまだ絵を描く力が追い付いていない証拠です。まずは簡単なモチーフを描くことから始めて行き、きちんと完成させることを目標にしましょう。その上で自分の力量が上がってから、描けなかったモチーフに再度トライしていきましょう。

Chapter04
さらに現場を目指す人たちへ

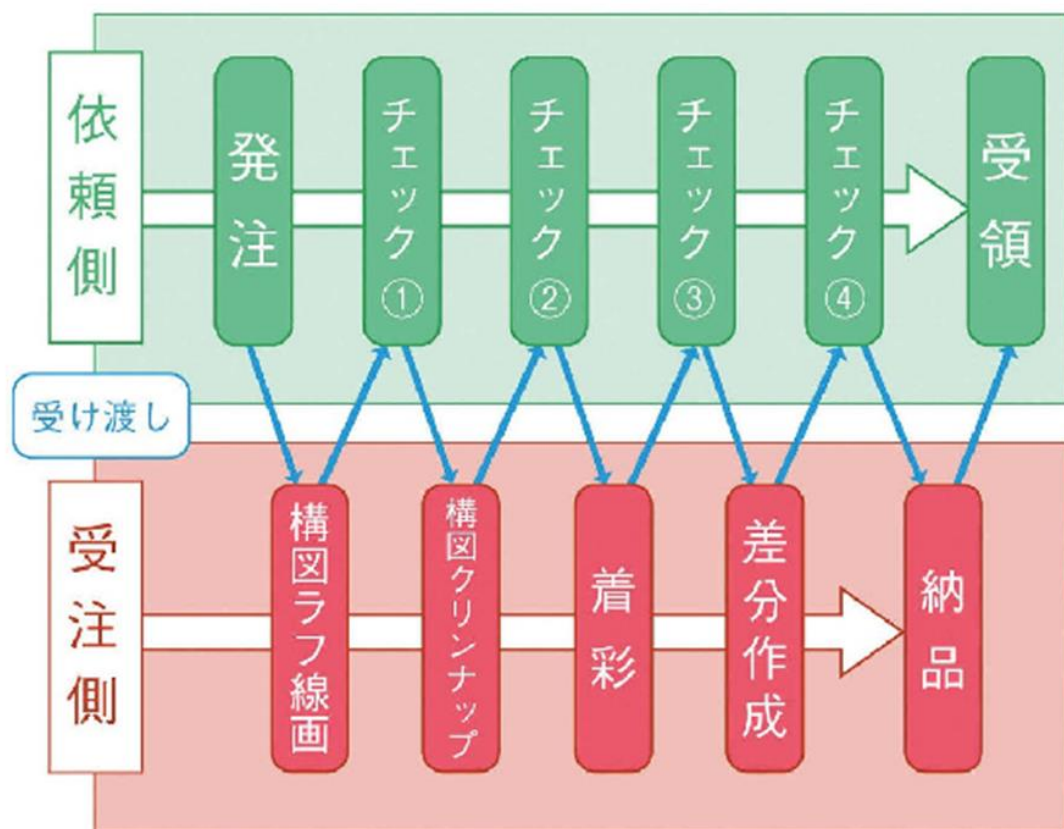
実際に業務として背景イラストを制作する場合、ただ好きなようにイラストを描くわけにはいきません。仕事ではいろいろな人が関わり、その中で協力して業務にあたることになります。 ここからは「仕事として背景制作に関わりたい方」へ向けて、どんな手順で作業が進んで行くのか、どこに気を付ければ良いのかを解説していきます。

コレがプロの仕事だ！

背景イラストを仕事として制作する場合、必ず依頼主（クライアント）が存在します。
依頼を受けて制作するものは、必ずクライアントから「品質や要望に沿っているか」をチェックされます。
ここからはゲーム開発を想定した背景制作の流れを解説していきます。

作業受注から納品までの流れ

作業の依頼があった場合、まずクライアントが「どのようなデザインやイラストを必要とするのか」を受注側に説明します。描き手は、それを確認した上で制作を進めていきます。

通常はいきなり本制作に入るのではなく、ラフのデザインを制作します。クライアントにそれを見せて確認を取りながら進めます。そこで問題なければデザインの清書を行い、再びクライアントにチェックを受けます。このように段階を追って進めていきます。さらにチェックを繰り返し、品質が希望に達していれば納品となります。

ラフデザイン－デザインまではラフの状態です。着彩なども大まかな状態（ラフ）での提出が多いです。これは、初期段階で根本的な修正指示が入ると大幅な描き直しが必要になるためです。作業の無駄を防ぎます。クライアントからの修正指示を「リテーク」と呼びます。リテークを極力発生させず、スムーズに進められるように、お互い協力や確認しながらの制作が求められます。

Check! 納期（締め切り）のタイミングはどのようにして決まるのか？

ゲーム開発では、基本的に「企画→仕様作成→素材制作→組み込み」という流れに沿って進行していきます。背景はこの中で言う「素材制作」にあたります。クライアント側で進行管理するスタッフが、ゲームのマスターアップ日（製品完成締め切り）から逆算して素材完成の締め切りを設定します。背景はキャラクターイラストなどとの合わせがある関係上、素材締め切り日よりも早くなることが多いです。

発注資料について

何らかの作業を発注する場合、依頼側は発注用の資料（発注書）を作成します。

発注書は様々な形式があり、これといって統一した仕様はありません。文章情報だけの物や、大まかな構図やイラストの指定がある場合もあります。

汎用背景発注指定書

発注担当
※※

ブランド	作品タイトル	作業担当者		
		線画	着彩	差分
××××	○○○○○	酒井	酒井	酒井

ファイルネーム	名称	差分					
		昼	夕	夜(点灯)	夜(消灯)	その他	その他
BG002	学園廊下1	○	○	○			

画像・概要など

主人公が通う学園の廊下です。

基本は左の写真に合わせて制作してください。

学園自体は4階建てですが、各階共通で使用しますので、窓外は何階かわからないように飛ばしてしまって問題ありません。

BG003「学園廊下2」と色合いやデザインを合わせるようにお願いします

こちらの写真画像をベースに描き起こして下さい。
パースがついているので調整お願いします

▼写真参考

カメラアングル・構図	備考・補足など
入口側から奥を見る視点 アイレベルは中央付近	■そのほかの写真参考は「BG002学園廊下1」フォルダ内の「写真参考」フォルダにあります。 ■夜（点灯）の際は、窓外からの光をなくしてください。 ■夕方差分は室内の照明はOFFで、窓外の光のみで表現してください
光源位置など	
窓外から＋天井からの室内光	
画面解像/フレーム	
2120:1280px(1920:1080px＋余白) 350dpi	
状態差分	
なし	

2019/10/31

▲発注書の例

発注資料には、発注書の他に写真画像の資料をまとめていることが多いです（右上写真）。

クライアントによっては事前にロケハンを行い、写真を撮影した上で、それを基にイラスト制作を指示することもあります。そういった資料がない場合は、発注資料を基にこちらで資料集めを行う必要が出てきます。

背景は昼を基本としています。ですが、シナリオ上同じ構図で夕方や夜などのバリエーションが必要な時はどの時間帯が必要なのかを指定してきます。

実際にこの発注書を基にした、背景のイラストの制作過程を 136 ページから説明していきます。

Check! 打ち合わせについて

発注用の資料を受け取ったら、不明な点を洗い出してクライアントに確認します。

メールや電話、チャットなどでやり取りすることも多いですが、可能なら直接会って打ち合わせをしましょう。内部で制作している場合は、発注者と直接会って話ができる機会も多いですが、在宅だったり外部で作業をしている場合、直接会って打ち合わせできるタイミングはそれほどありません。資料をよく確認し、曖昧な点がない状態で作業に取り掛かれるようにしておきましょう。

構図ラフを制作する

フレームを用意し、基となる写真画像を修正する

発注書に指定されているサイズ・解像度に合わせてフレームを用意します。この枠の中に適切に収まるように、構図を決めます。作業するサイズに合わせた フレームのテンプレートデータをあらかじめ作成しておくと良いです。そのフレームの中に適切に収まるように、基となる写真画像を配置して傾きやパースを調整します。

FULLHD（1920対1080px）用のフレームです。さらに少し余白を持たせておくと、構図の微調整がしやすくなります。

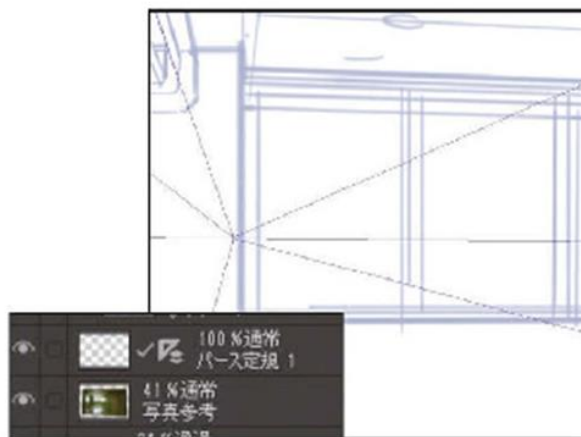
発注資料に基となる写真画像があれば、それをフレーム内に張り付けて調整します。多くの写真は撮影時に少し傾いていたり、見下ろす・見上げるような構図になっています。その修正を行う必要があります。変形機能や Photoshop にある遠近法ワープの機能を使用して、パースを調整します。

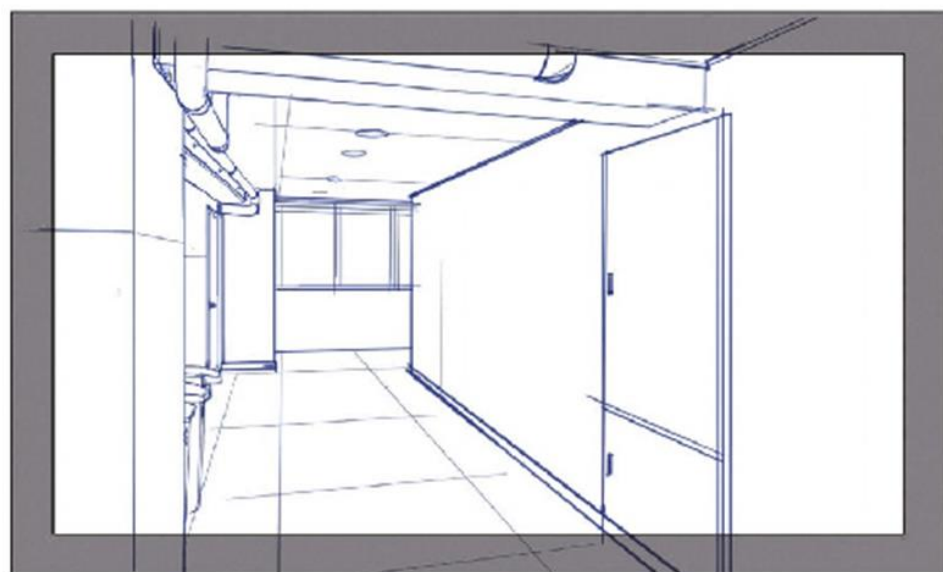
Check!

Photoshop で作業する場合、写真画像をスマートオブジェクトレイヤーにしておくと、変形や遠近法ワープの効果を再編集できるようになります。

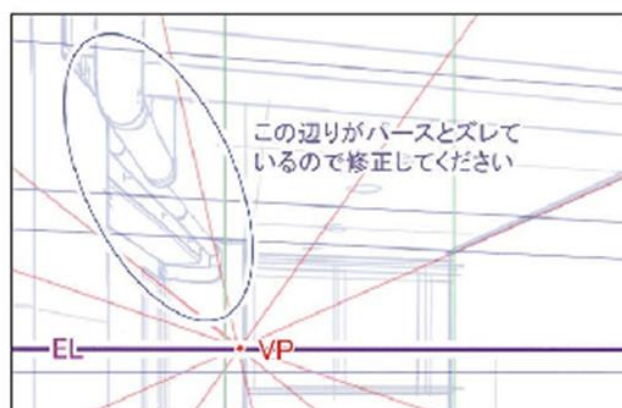
線画ラフを描く

ベースとなる写真のパース調整ができたら、線画を描いていきます。

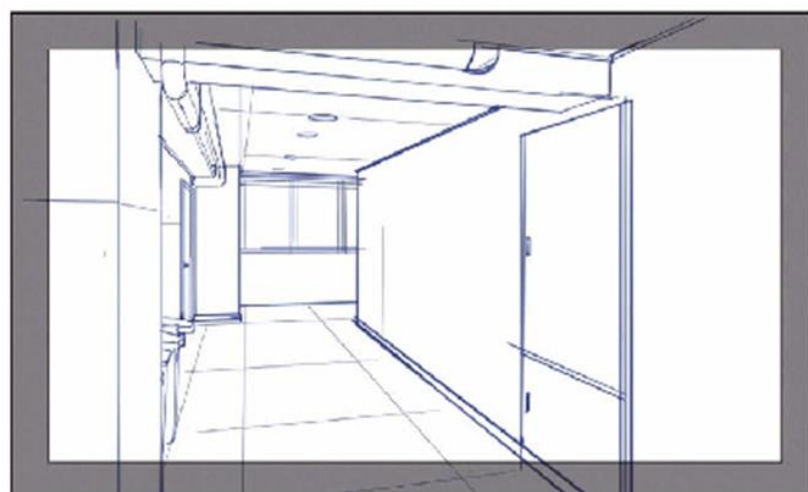
いきなりきれいな線で描くのではなく、まずは写真からの変更部分なども含めて、大まかにラフを描きます。Photoshop でも作業はできますが、パーススナップの機能がある CLIP STUDIO PAINT のほうが効率的に作業できます。

あらかじめパースのガイド線に合わせてパース定規などのスナップを作成しておきます。

写真画像を下に薄く表示させて、形を取っていきます。まずは大まかにシルエットと形状を描いていけば OK です。

線画ラフを描き終えた状態です。

クリンナップした線画と区別するため、青色（黒以外の色）で描いています。この状態で一度クライアントに送付して、構図や配置に問題がないか確認してもらいます。

リテークへの対応

◀リテーク指示の例

クライアントにチェックをお願いし、問題がある場合は修正の指示が戻ってきます。画像に直接指示が書き込まれていることが多いです。現場によっては文章や口頭で修正指示が来ることもあります。

送ったラフだと一部のパースがズレているのとのことで、リテークになりました。こちらで修正した上で、もう１度チェックしてもらいます。

パースに合わせて修正した線画をもう１度送り、クライアントからOKが出たら、次の作業に進みます。

Check! 構図やデザインの変更はラフの状態のうちに対応する

クライアントからの変更や修正指示は、ラフ制作の間に行います。この段階で何度かやり取りをしてイメージを共有しておきましょう。修正対応は後になる程、時間がかかります。

作業 2 線画のクリンナップ

線画ラフを作成し、クライアントのチェックでOKが出たら、そのラフ線画を清書（クリンナップ）します。

クリンナップは黒い線で描き、ラフと区別します。ラフでは重なったりはみ出たりする線がありますが、このような部分をきれいに整えて、１本の線にしていきます。

クリンナップが完了したらこれもクライアントに送付して、再びチェックを行います。

修正指示はラフ段階で対応しているので、ここでのチェックは確認の意味合いが大きいです。

パーツ単位でレイヤーをまとめておく

線画はパーツ単位でレイヤーを分けておきます。奥にあるもの（窓や奥の壁）をレイヤーの下に配置しておくと管理しやすくなります。レイヤー（もしくはグループ）はそのままにしておくとどこを描いたものか分からなくなります。必ずレイヤーには名前を付けます。

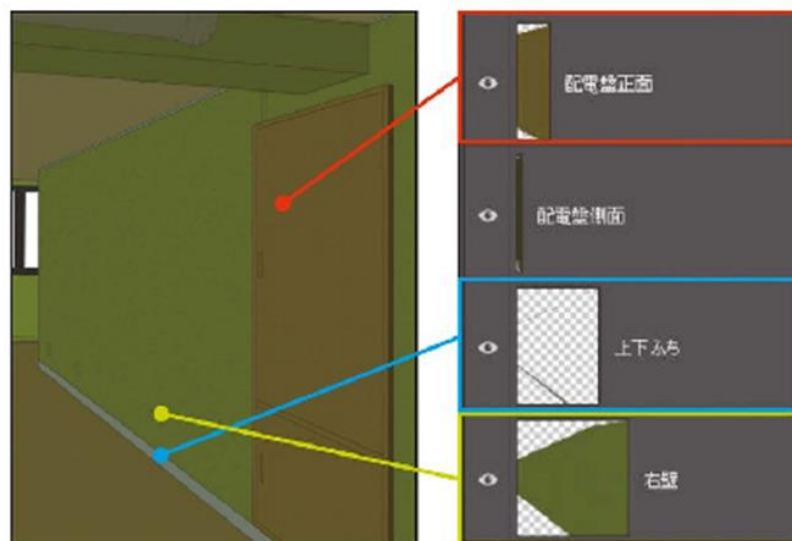
要素ごとにレイヤーを分けておく

パーツ単位の中でも、さらに要素ごとにレイヤーを分けます。例えば奥の窓枠は、ハンドル部分・窓枠の側面・窓枠の正面というように３つのレイヤーで分けています。これによってそれぞれの「部分だけ色合いを変更したり、濃度を調整」できます。

作業 3 ベースの着彩

線画が完成したら、そのまま着彩に入ります。今回の例では、壁や天井、柱などのパーツごとにレイヤーを追加して塗り分けています。その上で、それぞれに明暗や質感を描き込んでいく方法で着彩しています。

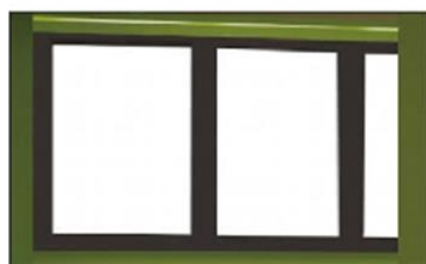
壁·柱などをレイヤーを分けて塗り分けた状態です。塗り分けをする際はブラシツール使うと余計な塗りムラができてしまうので、選択範囲と塗りつぶしツールで行います。

塗りつぶす際は、必ず１００%の不透明度で塗りつぶします。半透明で塗りつぶしてしまうと、下にある色が透けてしまいます。そのため選択している色と、実際にレイヤーに塗られた色の見た目が変わってしまいます。

パーツごとに塗り分けしておけば、その部分だけを塗り直したり、色の変更ができます。例えば、今回の例では右にある配電盤をレイヤー分けしてあります。仮にリテークで配電盤の色合いの変更指示が来た場合は、該当するレイヤーだけを修正すれば良いわけです。

Check! 線画まで、という仕事もある

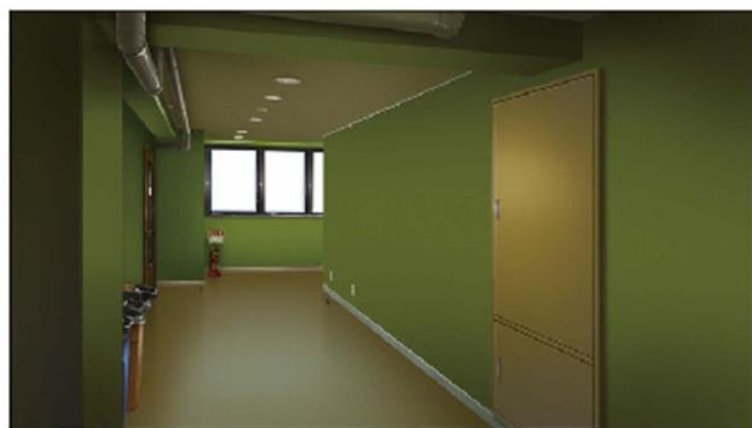
色を塗って完成させる、という流れだけで考えると線画の制作は余計な工程にも思えます。ですが、構図やデザインを検討する段階としても重要です。

また、近年はイラスト制作も分業化が進み、線画制作だけの依頼（仕事）も増えています。

パーツごとにディテールを描き込む

▲ディテール追加前

▲ディテール追加後

　塗り分けしたレイヤーごとに、さらに明暗を描き加えてディテールを追加していきます。塗り分けしたレイヤーに対してクリッピングマスクを使って描いていけば、はみ出しを気にせず着彩できます。描き込んでいる部分ごとにレイヤーを分けて作業しておけば、その部分だけ修正や描き直しができます。描き込みが終わってもう修正の必要がなくなったら、レイヤーを結合して一つにまとめておきます。

ベース背景の完成

　壁や床などに明暗を入れて、全体の描き込みをした状態です。手前や壁の中央は明るく、奥や壁の隅は暗くなるように明暗を入れることで、奥行きを表現しています。
　この段階ではまだ、光の効果や時間帯の雰囲気を入れていません。左をベースにして、各時間帯の背景を作成しています。

Check! よくあるリテーク集

　クライアントからのリテーク指示で、よくあるものをまとめました。チェックを受ける前に、必ずもう１度完成データに問題がないか確認しましょう。

①描き込みが足りず、完成度が低い

光の効果がうまく入っていなかったり、材質や形が描けていない部分があると、指摘されてリテーク作業になります。特にべた塗り状態の部分が多いとまだ未完成と判断されやすいです。

②色が暗過ぎる・明る過ぎる・他の背景と統一感がない

最後の仕上げ調整でコントラストを上げ過ぎていたり、全体に彩度が低い印象になっているとリテーク指示が入ります。ゲームや映像作品の背景イラストでは、他の背景との色合いや雰囲気の統一が大切です。それが、されてないと統一感がなくなり、修正が必要になります。特に夕方や夜の色合いは、バラバラになりやすいので注意が必要です。

③差分データやパーツが足りない

発注指定にある差分データは作業の際に、見落としてしまいがちです。時間帯差分だけでなく、同じ昼の時間帯でも、カーテンの開け閉めや家具類のありなしなど、状態の差分もあります。

作業 4 光の効果を入れて仕上げる

背景は昼の状態を基準とします。まずは写真画像を参考に、窓からの外光の効果を入れて仕上げます。今回は、正面奥の窓が光源となっていて、その光が天井、床、壁に当たったり、映り込んでいます。これらは時間が経って光源が変わった場合は見えなくなります。その時は必ずレイヤーを分けて描き足しましょう。

昼の状態

奥にある光源からの光や映り込みを入れた状態です。昼の太陽光は水色〜青っぽい色で表現しています。この後で制作する夕方の色と分けるためです。

映り込みの作成

映り込みは窓の形に合わせて選択範囲を作成し、その範囲を少しぼかしてから描き込みます。さらにレイヤーマスクを使い、窓枠部分を非表示にして、形を整えています。

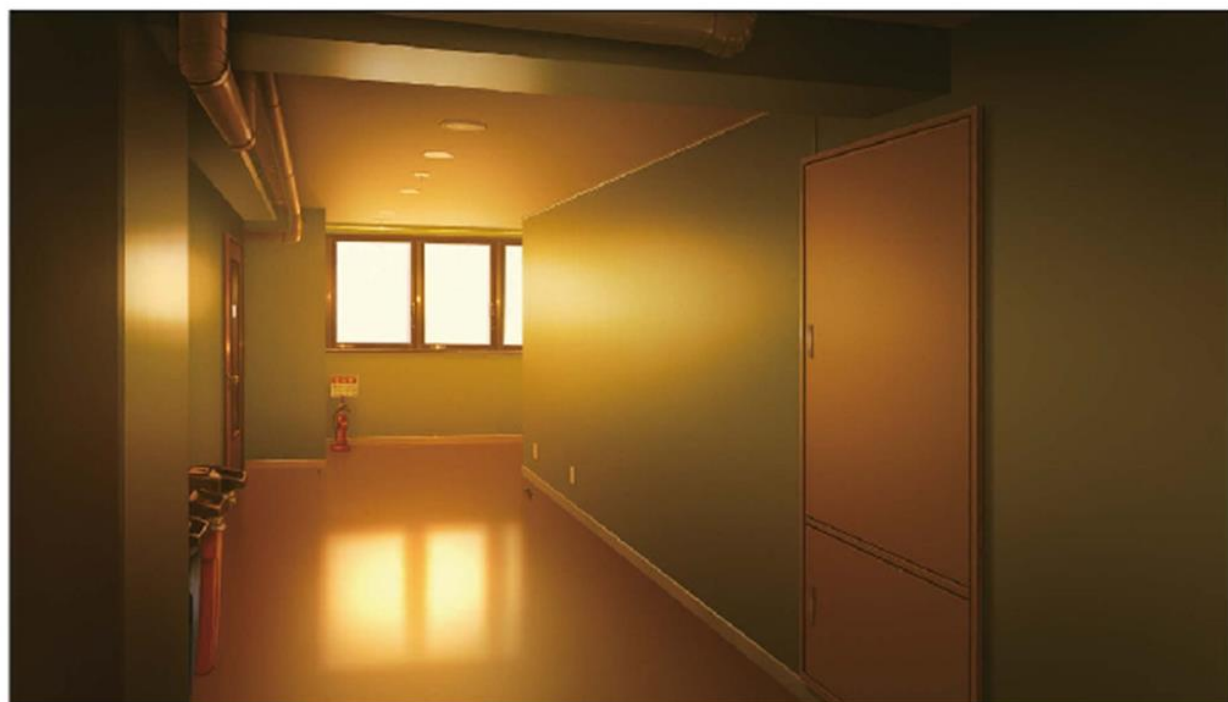
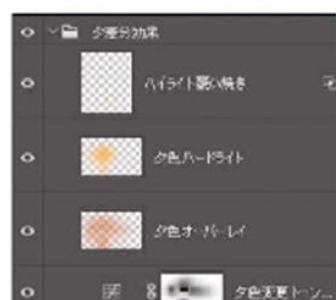
昼の光の印象を追加する

上の図の床への映り込みは白っぽい色で入れました。ですが、出すために、さらにオーバーレイやハードライトモードのレイヤーを追加して、光が当たっている部分に薄く青色を足していきます（左）。

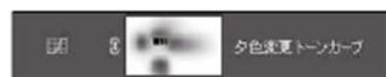
これで昼の状態が完成しました。ここで1度クライアントに送付してチェックを入れます。

作業5 差分の制作

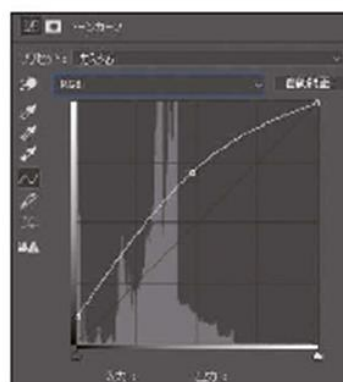
昼の状態が完成し、クライアントから OK が出ました。次に、必要な時間帯の差分を制作します。昼の状態からレイヤーを追加して描き足しします。そのため、必ず別のファイルとして保存し、ベースもの（昼）とは分けて制作を行います。

夕方の状態

光の色合いを変更する

昼の状態をベースに、夕方に見えるように、光の色合いを変更します。夕方と一口に言っても季節や時間・場所によって様々な雰囲気があります。

ゲーム用の背景では、あくまで昼や夜の時間帯との差をしっかり出すのが肝です。赤～オレンジ・黄色系の色に変更していけば良いでしょう。

夜の状態（照明点灯）

夜の差分は昼や夕方から光源が大きく変わります。まず外が暗くなり、外光の効果がなくなります。室内灯の影響が目立つように描きます。

調整レイヤー+レイヤーマスクで光の効果を入れる

調整レイヤー「トーンカーブ」を使って、左のグラフのようにすると、画面全体が明るくなります。ただし、このままではスポットライトが当たっている境界が出ていません。

調整レイヤーのレイヤーマスクを編集して明暗を入れて、スポットライトが当たる部分を描いています。

酒井達也

専門学校卒業後、1999年より（有）グリーン（現株式会社スタジオなや）にてアニメ背景美術制作に従事。2003年よりフリー。現在ゲーム・アニメの背景美術・美術デザインスタッフとして活動中。イラスト制作と並行して専門学校などで講師として背景美術の講義を担当。
現在、横浜デジタルアーツ専門学校、専門学校東京クールジャパン、バンタンゲームアカデミー、東洋美術学校、アシスタント背景美塾にて非常勤講師を務めている。

facebook https://www.facebook.com/tsakai.bcd
pixiv http://pixiv.me/bcd
twitter https://twitter.com/poskara

かも仮面

ゲーム会社で3年間従業。現在フリーイラストレーター。
ゲーム、アニメなどのキャラクターデザインやイラストの制作で主に活動中。

twitter @sangsihoh
HP https://kamokamenn.weebly.com/

超描けるシリーズ
ここを変えればグッと良くなる
背景画の描き方

著者	酒井達也
キャラクターイラスト	かも仮面
編集人	勝山俊光
編集担当	切明浩志
発行人	北原　浩
発行所	株式会社 玄光社 〒102-8716 東京都千代田区飯田橋4-1-5 TEL：03-3263-3515（営業部） FAX：03-3263-3045 URL：http://www.genkosha.co.jp
発行日	2020年3月4日
編集	木川明彦（株式会社ジェネット） 平井太郎（株式会社レッドタビー）
デザイン	野澤由香（STUDIO恋球）
印刷／製本	シナノ印刷株式会社

玄光社の書籍案内

本書を読んだ人におすすめしたい！

技法書 ポーズ集

PICK UP ①

イラスト構図　完全マスター

**ありそうでなかった構図の概念を
がらりと変える技法書！**

- 「前進と停滞」を
二分割構図の特性を使って表現
- 「印象付けたいもの」を
適切に配置し意図を伝える
- 「視線誘導」で絵の印象を強く残す
- 「写真」で考える構図術

著者：友野るい
スタジオ・ハードデラックス

B5判　128ページ
定価：本体 2,000円+税

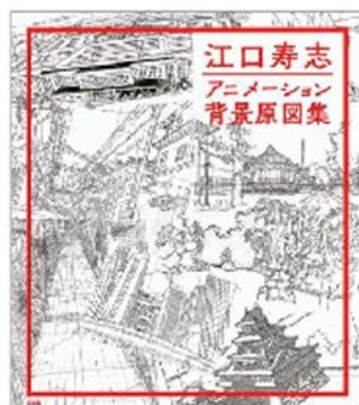
近景 中景 遠景の描き分けで
イラスト・背景がみるみるうまくなる

駆け出しの絵師がぶつかる“背景・風景”の壁！
難しい背景の描き方を人気絵師が徹底解説!!

・ドラゴンと渓谷
・和風家屋と田舎風景
・空中都市
・放課後の教室　　など

B5判　144ページ
定価：本体 1,900 円+税

江口寿志　アニメーション背景原図集

人気アニメーター & キャラクターデザイナー
江口寿志の背景原図をまとめた作品集

【掲載作品】

スプリガン ／ 妄想代理人
キューティーハニー ／ IGPX
電脳コイル ／ 北斗の拳 ／ 鬼神伝
ドラえもん ／ アイアンマン
デジモンアドベンチャー　ほか

著者：江口寿志

A4変型判　144ページ
定価：本体 2,700 円+税

著者：わいっしゅ

B5変型判　160ページ
定価：本体2,200円＋税

**わいっしゅ　ファンタジー・
SF背景作品＆メイキング**

3Dソフトを使ったファンタジー背景の
世界観を大公開！

A4変型判　344ページ
定価：本体7,000円＋税

**ディズニーアニメーション
背景美術集**

ディズニーアニメの世界観を彩る
美しき背景美術

著者：ぽち

B5変型判　160ページ
定価：本体2,200円＋税

**廃坑の街
ぽち作品集＆作画テクニック**

叙情風景画家・ぽち、
光と空気感の作画テクニック＆作品集

著者：藤ちょこ

B5判　144ページ
定価：本体2,000円＋税

**美しい幻想世界と
キャラクターを描く**

著者の独創的な魅惑の
"世界観"を作り出すテクニック

著者：佐倉おりこ

B5判　144ページ
定価：本体2,000円＋税

**メルヘンファンタジーな女の子の
キャラデザ＆作画テクニック**

絵本のような、空想的・幻想的な
世界観があふれた一冊

東方景技帖

AB判　160ページ
定価：本体1,600円＋税

東方景技帖　**東方Projectで学ぶ
背景イラストテクニック**

人気シリーズ第５弾！
背景にスポットをあてたテクニック書